AMIGA CENTRUM

1/8-98 . 30/9-98

Nr. 4 7. Årgang Pris 20 Kr.



Nummer 4 - '98

KARL AAGE HANSEN (ansvh. chefredaktør/klubformand)

INDHOLD

HomePage:
Http://Member.Tripod.com/~AmigaCentrum
email: AmigaCentrum@.Tande.com

Abonnement:
AmigaCentrum V/Karl Aage Hansen, Teglgårdsvej 609 1.tv. 3050 Humlebæk.
Tlf: 4919-4864 Giro 9 98 86 37
1 års abonnement på AmigaCentrum med 6 blade, og 6 medlemsdisketter koster kun
kr. 125.00

Skribenter

Kai Rose
Gudenåvej 35
2720 Vanløse
31 86 10 67

Kenneth Jørgensen
Provst Benzonsvej 19 2 tv.
2860 Søborg
39 66 94 91

Kim Ursin
Mellemgade 6
6270 Tønder
74 72 65 82

Dennis Milandt
Kastrupvej 25
4760 Vordingborg
55 34 62 20

Henrik 'Egern' Jensen
Hedevej 7
9575 Terndrup
20 64 11 49

Desuden artikler fra:
Søren Bjerg
Henning Henriksen
Freddy Vestergaard

ANNONCØRER:

Leder...



SOMMEREN er over os, og på en heldig solskinsdag fik vi endelig foreviget Hr. REDACTEUREN i et herligt kontrafej - før han atter går i hvidt foran skærmen...

Sommerferietid og al den glæde er der nogen der må vente på, men nu har vejret jo ikke lige netop været strålende, eller for at sige det som det er regnen har strålet ned fra himlen i lange byger.

Hjemme på det travle kontor dukkede der for en tid siden et nyt nummer af CU Amiga op, forsiden var prydet med en overfyldt CD, på den lå en ny version af programmet CDCat, så den skulle da installeres og afprøves. Så det gik jeg straks i gang med, men pludselig blev der helt stille, kun en lav knurren fra harddisken fortalte at der stadig var liv et sted. Kort sagt Amigaen var gået ned, midt i installeringen, uden mulighed for at komme ud af det igen? Den eneste mulighed var de 3 berømte knapper, og det blev problemet ikke mindre af, resultatet en død harddisk! Men efter lidt arbejde med Quarterback Tools fik jeg dog 2 af de 3 partioner nogenlunde op og stå igen.
Dette afbræk har selvfølgelig betydet et par ændringer i dette nummer bl.a. må Siamese v2.5 og Envoy artiklerne udgå, samtidig er nogle blevet udsat.

Nu til dette nummer hvor du kan læse om DLuxePaint V, og sågar komme i gang med evt. at lære lidt om programmet DLuxePaint. Hvor 1. del af et kursus begynder.

Det er envidere lidt om RBM Towere, og CD-ROM drev, AlfaPower og AlfaRam til A500/+, desuden spiltests o.s.v.

Vi skal også lige byde velkommen til de nye medlemmer der er kommet siden sidste nummer:

Dennis Nikolajsen
Tony Hoffmann
Michael Andreassen
Rune Duus
Peter Jørgensen
Mark Risager

Klubben ønsker de nye medlemmer velkommen.

Konkurrencen den bedste artikel:
Vinderartiklen blev: **Åbent Brev**
med 11 point af *Kenneth Jørgensen.*
Hele 10 artikler var bragt i forslag.
Den heldige i udtrækningen blev:
Leif Andersen.
Et stort Tillykke til begge, i må gerne ringe og vælge den ønskede præmie.

Amiga Forever
Karl Aage Hansen

Bograts The Puzzling Misadventure

■ Af Dennis Milandt

Det er ikke let at være forældre, som enhver Bograt kan fortælle dig, specielt ikke når dine to afkom har besluttet at tage på eventyr imens du troede de var i sikkerhed i deres senge. De har taget deres godnathistorie lidt for alvorligt og har besluttet at besøge det frygtelige sted: The Mystical Castle of Bog. Her vil de finde de magiske æg fra deres godnathistorie. Som en ansvarlig forældre er det din opgave at guide de besværlige unger gennem slottet og samtidig indsamle alle æggene. Der er 60 baner fuld af potentielle katastrofer, der kun venter på dig. Samtidig er der over 100 ondskabsfulde puzzles.

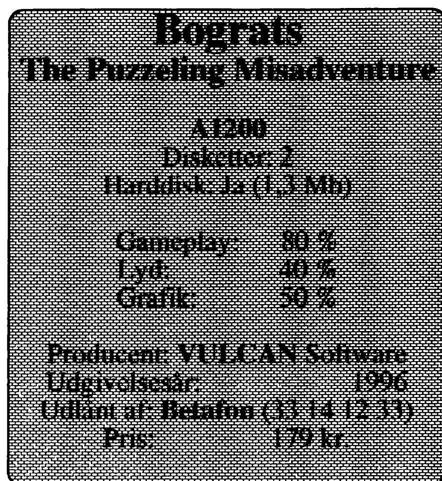
Bograts er et platformspil der går ud på at bane vejen for de 2 små bogratsunger. Det er ikke alle steder at du kan komme frem, men det gør heller ikke noget, bare ungerne når frem til udgangen. Du skal trække i håndtag, skubbe klodser frem og tilbage og springe store sten i luften. Alt imens dette skal du passe på at de to små bograts ikke kommer til skade. Det er ikke helt nemt. De kommer konstant til skade. Enten render de ind i en flammekaster eller bliver mast under under en stenblok. Du skal time alle de ting du gør sådan at de kan undgå alle fælderne.

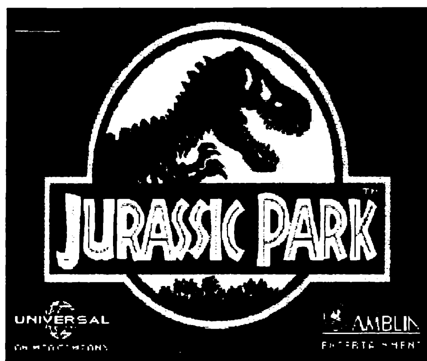
Du samler alle mulige ting sammen undervejs. Blandt andet de før omtalte æg. Der er to i hver bane. Du finder også bomber du skal bruge til at sprænge stenblokke i luften med. Så er der hjerter der udgør liv. Du kommer nemt op på 100 liv og mister dem lige så nemt. Når en af de små bograts dør mister du et liv og den lille bograt starter forfra igen. Når du selv dør mister du tre til fem liv. Samtidig har du mulighed for at gemme spillet, både på harddisk og på diskette. Dette koster 20 liv, så man kan hurtigt få dem brugt igen.

Spillet indeholder en lille intro som viser alt det der skal til for at give spillet lidt stemning. Samtidig er der også brugt en side i manualen på lidt historie. Manualen er kort og god. Den er ca. 12 x 10 cm. og på ca. 10 sider. Spillet kommer på to disketter og i en ekstrem lille pakke. Dette gør jo heller ikke noget da det ikke er æsken der afgør og spillet er godt eller ej.

Konklusion

Grafikken går an. Den er som den skat være i et gennemsnits platformspil. Lyden er der. Den skal enten høres eller overhøres, alt efter hvad man finder mest behageligt. Musikken er god som baggrundsmusik hvor den heldigvis bliver. Gameplayet er godt. Det er det i de fleste platformspil. Banerne har den afveksling der skal være. Alt i alt et godt gennemsnits platformspil. Det er værd at bruge 179 kr. på hvis man er løbet tør for spil man gider at spille.





Jurrasic Park

■ Af **Dennis Milandt**

Jurassic Park! Det navn får mig til at tænke på en film jeg engang så.

Hvad var det nu den hed...? Jo. Den hed Jurassic Park! Det var en knald god film med en masse gode effekter. Der var en del nyskabelse og der var en handling der bare sagde spar to. Det får mig så igen til at tænke på hvorfor i al verden OCEAN har valgt at kalde dette spil for Jurassic Park. Spillet har ingen gode effekter eller nogen sindsoprivende grafik. Det er bestemt ingen nyskabelse af nogen art, og der er bestemt heller ingen handling. Spillet har ingen intro eller nogen anden form for indledning... Jo, manualen indeholder faktisk 5 linier med en meget omfattende indledning. 5 linier er hvad der er brugt på at sætte lidt stemning ind i spillet.

OCEAN dog! Hvor kunne I!
Spillet starter med at en eller anden lille grim grafikklat står midt i et landskab der er tusind gange grimmere end de landskaber vi så i Cannon Fodder. Desuden er spillet Cannon Fodder også tusind gange bedre. De to spil går faktisk ud på næsten det samme. I Jurassic Park skal man bare skyde dinoer i stedet for soldater. Det er selvfølgelig også meget sjovt de første ti sekunder. Så langt tid tager det at blive træt af dét spil. Man skal i alt sin enkelthed blot fare rundt og prøve at finde to børn der vist nok er blevet væk.
Imens skal man undgå alle de dinoer der løber rundt omkring sin grimme grafikklat. Så skal man prøve at få alle sammen ud af parken i god behold. Du finder diverse power-ups osv. Der er to våben at vælge imellem fra start. En stødstav der genoplader sig selv igen efterhånden som man bruger den. Så er der en riffel med begrænset antal ammo. På et tidspunkt finder man

en terminal af en aller anden slags.

Den indeholder et kort over parken. Jeg har aldrig i mit liv set et så udetaljeret kort. Der er fire streger, som udgør hegnet rundt om parken. Der er fire bogstaver der hver markerer en bygning eller en anden form for facilitet. Ikke så meget som et lille kryds, som viser hvor du befinder dig. Det er totalt umuligt at orientere sig. Dette gælder hele spillet igennem.

Konklusion

Spillet har en utrolig dårlig grafik og et endnu værre gameplay. Lyden er heller ikke speciel god. Den lyd der er, er i al fald ikke særlig god.

Jurassic Park er det mest elendige spil af denne genre. Spillet understøtter ikke harddisk og kan vist nok ikke engang gemmes.

Spillet er bestemt ikke værd at bruge mere end 25 kr. på. Og det er endda højt sat.
Alt er totalt gennemtænkt elendigt. Nej... Der er faktisk een ting der er flot ved spillet.
Indpakningen er flot. Æsken er af en god kvalitet. Spillet ligger godt beskyttet i emballagen hvor det i øvrigt burde blive liggende.

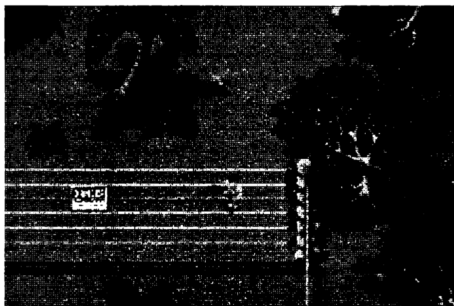
Jurassic Park

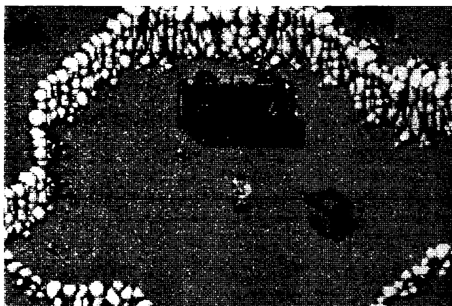
A1200 eller A4000
2 mb chip ram
Disketter: 4
Harddisk: Nej

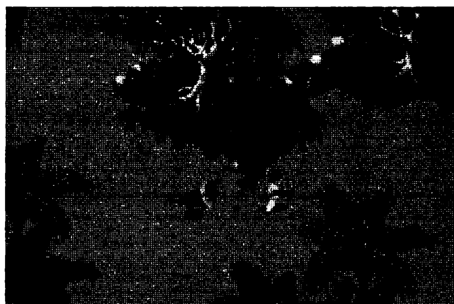
Gameplay 10 %
Lyd 15 %
Grafik 10%

Producent: OCEAN
Udgivelsesår: 1992

Udlånt af: Betafon (33 14 12 33)
Pris: 199 kr.







To PLATFORM-*hits*

I min samling af spil er der en bestemt kategori, som jeg altid vender tilbage til, og det er PLATFORMSPIL.

Bvadr, vil en inkarneret adventure-freak måske sige. Men efter min mening er det den spiltype, som er mest underholdende. (Smag og behag er jo som bekendt meget forskellig). Og samtidig den type af spil som rammer os spillefreaks bredest, når vi ser på brugernes alder. Uanset om man er 4 eller 70 år, er PLATFORMSPIL den form for spil stort set alle starter med.
Denne gang har jeg valgt ikke et men to PLATFORMSPIL at teste. Grunden er den, at det var svært at vælge mellem disse to fordi de begge er utrolig flotte og underholdende.
Hvis du får lyst til at spille et af de her omtalte spil, så kan det være svært at opdrive et eksemplar idet ganske få forhandler Amigaspil idag. Prøv at kontakte nogle af de forhandlere som annoncerer her i bladet. Og husk at fortælle at du er medlem i Amiga Centrum. (Annoncørerne er altid glade for at få at vide, at deres annoncer bliver læst). Iøvrigt råder klubben over en del originale spil som sælges til spot priser. Ellers er der den mulighed, at der her i dit superblad findes en rubrik som hedder: "Markedspladsen". Her har du også mulighed for at for at købe eller bytte spil med andre medlemmer. Det er bare at henvende dig til klubben, for at få en annonce i det næste blad. Men husk at der er en deadline som skal overholdes. Den står som altid på næstsidste side i klubbladet.
Men nu tibage til testen. De to spil er: "TROLLS" og "FURRY OF THE FURRIES".

TROLLS fra FLAIR TEAM: I introen på disk 1 får man et indblik i den hjemlige hygge hos troldefamilien. Men en mørk nat kommer en ond nullermand forbi troldefamiliens hus og bortfører alle troldebørnene. (Det er iøvrigt en yderst aktiv herre ham troldefar, for han har en utrolig masse troldebørn). Din opgave er så at styre troldefar helskindet igennem 7 forskellige verdener. Hver verden består af fire baner. De 6 af dem skal gennemføres for at få adgang til nummer 7. Men hveranden indgang er prydet med spørgsmålstegn. Disse er bonusbaner og her er der kun adgang hvis den foregående verden er gennemført. Banernes opbygning er stort set magen til hinanden. Men de syntes meget forskellige. Det er ikke mindst i kraft af de mange forskellige ting som findes på hver bane. Her er alt lige fra blyanter, passere, linealer og arkitektlamper til "alt godt fra slikforretningen". Før hver bane får du at vide hvor mange troldebørn, der skal opsamles. De små nuttede babytrolde klukker ganske fornøjet, når vores troldehelt kommer farende forbi og med et fast greb bringer dem i sikkerhed. Yes, lydefekterne er også i top. Spillet som er i 2D scroller fra venstre mod højre, og der er mulighed for at gå tilbage. Men for at det ikke skal være alt for let, er der selvfølgelig en hel del sprites som gør livet surt for troldefar. Her er blandt



andet flyvemaskiner, hoppende bolde, elektriske ål, pæreskydende arkitektlamper, missilskydende ubåde, hajer og springende harrer. Fælles for dem alle er, at du gør klogest i at undgå at komme i karambolage med dem, for det koster livgivende energi at ramme dem. Troldefar har tre liv til at gennemføre spillet med. Men der er mulighed for blandt andet at samle ekstra liv, energi, mad og drikke op, der er gemt i balloner som troldefar skal baldre på den farefulde vej igennem spillet. Når man har samlet det antal troldebørn op som der kræves i en given bane, og troldefar har nået enden af banen som symboliseres af et skilt, kommer der en gris rent tilfældigt flyvende forbi og samler troldefar op for at fragte ham til den næste bane. (Her er vist tale om økologisk kollektiv trafik).

Lyd og billede fungerer i smuk harmoni som gør at TROLLS absolut er værd at spille. Dog syntes jeg at der mangler en gemme funktion. Og det er lidt synd, for TROLLS kan godt tage lang tid at gennemføre. Spillet er helt uden den allesteds nærværende død og lemlæstelse, og derfor er TROLLS et yderst suverænt spil især for de yngre spillere.

Systemkrav:
Amiga 500/+ og 1200. (Sidstnævnte skal dog have stillet parametret "No Cache"). Min. 1 MB Ram.



FYRY OF THE FURRIES fra KALISTO: Også dette spil har en forhistorie. Kong Nullermand af Nullermandsland bliver holdt fanget på planeten Sklumph, og fire tro undersåtter sendes til undsætning. Undervejs gælder det om at samle tre magiske ringe som besidder uanede krafter og gør det lidt nemmere at være Nullermand. Meget belejligt har disse fire Nullermænd hver deres farve og det er en god ting for de har også hver især en ting som de er gode til. En gul som kan skyde, en grøn som svinger sig i et tov på en så graciøs måde at Tarzan blegner ved siden af, en blå som svømmer/dykker og en rød som kan stampe i jorden og på den måde lave huller som et bedre trykluftbor. Og det er din opgave på skift at styre disse fire frygtløse Nullermænd igennem hele spillet. Indledningsvis kommer en række baner som gør dig istand til at indøve de forskellige nullermænds færdigheder, inden selve spillet starter.

FURY OF THE FURRIES er også som det fremgår af den forgående test lavet med en vis portion humor. (Prøv for eksempel at lade nullermanden stå et øjeblik uden at bevæge joysticket). Men hver bane skal gennemføres på tid, så der er ikke tid til at stå og glane alt for længe. Men som i den anden test mangler der også her en gemme funktion. Lidt synd for også dette spil er tidskrævende. Men dette overskygges heldigvis af at det er meget flot og utrolig underholdende.

Systemkrav:
Amiga 500/+, 600, 1200 og 4000.
Min. 1 MB Ram.
Kan harddisk installeres.

Kenneth Jørgensen.

Aerial Racers v1.10

▪ Af **Søren Bjerg**

Er du til bilspil, og er det af den isometriske slags. Har du ikke, gider du ikke eller har du ikke råd til at købe Skidmarks eller Super Skidmarks, kan du fra Aminettet gratis hente Aerial Racers. Den består af tre lha-pakkede arkiver (AerialRacersA, AerialRacersB og AerialRacersC.lha) og ligger under game/misc.

De tre arkiver skal udpakkes til tre disketter, og når det er gjort kan man vælge at installere spillet til harddisk (hvis man har sådan en). Det er dog som altid stærkt anbefalet. Ellers skal man jo sidde og skifte diskette i en uendelighed. Det er i hvert fald irriterende.

Tilbage til selve spillet. Når man starter spillet op startes en lille flot animation af en bil, som gasser op og kører ud af skærmen. Tilbage står teksten 'Aerial Racers' og 'Insane Software'. Efter et par gange bliver man godt og grundig træt af den lille, møghamrende irriterende animation, som dukker op hver evig eneste gang. Når denne (grrr...) animation er slut, præsenteres man for en menu, som alle spil, med respekt for sig selv, jo efterhånden har. Som det første kan man vælge 'Start Race', for at komme i gang med at køre løb.



Der findes selvfølgelig et væld af opsætningsmuligheder, kategoriseret som 'Race Options', 'Track Options' og 'Player Options', med hvilke man kan ændre alt fra antal omgange, som man vil køre, hvilken bane man vil køre på, hvilken bil man vil køre i og de computerstyrede bilers sværhedsgrad, til hvilken tyngdekraft man vil have. Dette være sig tyngdekraften på Mars, Solen, Jorden eller resten af dette solsystems planeter. Det er en lille sjov feature, som faktisk kan være ret nyttig til tider. Fra hovedmenuen kan man også se den valgte banes hurstigst kørte tider.

Desuden kan man vælge 'Track Editor', hvor man selv kan mikse en bane sammen. Det har jeg selv fået meget tid til at gå med. Jeg har endda lavet en lille pakke med 6 baner og forbedret baggrundsgrafik, som jeg tænker på at lægge ud på Aminettet. Pakken hedder Aerial Tracks, og Aminet arkivet vil så måske komme til at hedde ATracks.lha og ligge under game/data. Bare lige så du ved det, hvis det har interesse.

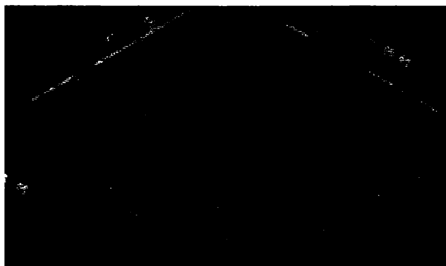
Til slut kan man vælge 'Exit Game', hvor man kan vælge at gemme sine



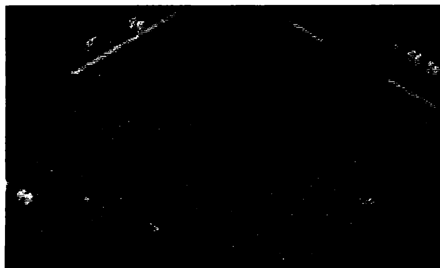
opsætninger til brug ved hver opstart af spillet, og man kan droppe ud af spillet.

Efter at man har rodet lidt rundt i de forskellige opsætningsmuligheder vælger man 'Start Race'. Det kan godt tage et godt stykke tid for banen at loade. Selv på en forholdsvis hurtig computer. Efter ventetiden starter spillet. Det er som før skrevet et isometrisk bilspil i stil med Skidmarks, og det går kort og godt ud på at komme først i mål. Efter at alle biler er kommet i mål, bliver du præsenteret for løbets tider.

Grafikken i spillet er flot, men ikke noget ekstraordinært, lidt under standard. En af de ting, jeg selv godt kan lide, er når bilerne skrider i svingene. Når det sker dannes der nogle grå/sorte streger på banen. Man kan desuden selv ændre på baggrundsgrafikken, der er uden om banen. Alt



hvad du skal gøre, er at hente IFF-ILBM-filen 'Scenery-data/Scenery.#' ind i et grafikprogram, ændre grafikken til egen smag, og gemme den igen.
står for et af tallene 5, 6 eller 7. 'Scenery.5' står f.eks. for baggrundsgrafikken for de baner, som er 5*5 store o.s.v.



Musik findes kun i menuen, og den er nogenlunde god. Lyden derimod er ikke noget at råbe 'HURRA!' for. De eneste lyde, som finde i spillet er cirka 4-6 lydeffekter, som f.eks. bilernes monotone motorlyde og lyden af en bil der skrider i et sving.

Spillets systemkrav er ikke spor høje. Aerial Racers skulle kunne køre på en Amiga med en 68020 CPU og minium 1 Mb. grafik-Ram.

Spillet er freeware, og alt hvad programmøren ønsker, er en e-mail eller et postkort, hvor man fortæller hvad man synes om spillet.

">> HOTSPOT <<"

Total Carnage

MIDWAY, 1992
Action, 1-2 Spillere, Joystick

"Ud af den blå luft, dukker den krigsliderlige, magtsyge general Akhboob op og tilraner sig magten i Kookistan p.g.a. hans egen hær af mutanter, som han selv fremavler i sin biogenetiske reaktor. Med hans evige tilgang af nye mutant styrker og gidslerne, han har taget, er Akhboob klar til at sprede død og ødelæggelse over hele verden..."

Sådan lyder den noget trivielle forhistorie til dette Action-spil fra Midway. Selvfølgelig er det DIG, der skal stoppe denne gale krigsforbryder og til din rådighed står selvfølgelig en soldat af Rambo/Schwarzenegger-typen. Denne soldat skal så egenrådigt (eller med en vens hjælp) tilkæmpe sig vej gennem tre baner (faser), inden han endelig står overfor Akhboob.
Det er selvfølgelig ikke nogen nem vej, og Akhboob gør da også alt for at rydde dig af vejen. Det skorter ikke på tanks, mutant styrker, fly, o.s.v.

På din vej er der mutante styrker, som skal skydes og ødelægges, men der er også mulighed for andet. Bl.a. er der gidslerne, som meget gerne vil befries. Hvis du samler våben op, kan du straks benytte dem. Det kan f.eks. være forskellige typer af geværer eller bomber. Endelig er der nøgler, som giver adgang til specielle områder, 'Dog tags', der giver ekstra liv og til sidst en masse bonusting (flag og juveler), som giver point.

Det er som sagt muligt at spille sammen med en ven i dette spil, og det gør det straks lettere. Faktisk alt for let, og det er med til at tage spændingen af dette spil. For når først, man har gennemført det en gang, får man altså ikke lyst til at spille det igen lige med det samme. Der skal nok gå et års tid eller tre. Derfor hvis man ser overordnet på spillet, kræver det meget stor selvdisciplin, hvis dette bliver et spil, man spiller igen og igen.

Endelig vil jeg sige, at det tilhører den slags spil, der alle ligner hinanden. Verden trues! Du skal redde den. Tag dit våben og skyd alt og alle!! Sådan er der desværre mange actionspil, der er, men døm selv, hvis du tør!!!

# #



Flashbier PG036

Spillet ligner Boulderdash en hel del, men der er dog en stor forskel, for i Flashbier er der kun en opgave eller et mål der skal der skal klares inden for den afsatte (rigelige) tid.

Selv om der kun er et mål på hver bane, så er spillet absolut ikke nemt. Det er faktisk meget svært, og du skal være meget sikker med joysticket, blot for at klare den første bane.

Man starter med ca. 10 liv eller arbejdere at gøre godt med, og det er absolut ikke for meget. Prøv det, og du vil hurtigt give mig ret.

Bane 1: her skal du blot op og røre udgangspunktet, det lyder da let og enkelt ikke. Der er blot den hage ved det, at en lang række monstre styrter rundt om på den yderste gang. De tager en omgang på ca. 1 sekund (På min CD32 med 14 MHz), så de har sgu fart på. Og du skal ud på denne gang og berøre udgangspunktet, inden de rammer dig.

Bane 2: her du skal undgå stenene og over til udgangspunktet på den anden side af banen. Men i modsætning til i Boulderdash, kan du ikke skubbe til stenene. Du kan heller ikke holde fireknappen inde, og fjerne jorden rundt om dig på denne måde. Desuden falder stenene sindssygt hurtigt, så blot lidt usikkerhed på joysticket og din medarbejder er historie. Men med en masse lykke og held, lykkes det med den sidste arbejder.

Bane 3: her skal man allerede fra starten fare mod venstre, ellers er man allerede lukket inde efter en tiende del af et sekund. For samtidig med at du trykker på start, falder en sten mod bunden, og hvis du ikke kommer forbi en hængende stens nedfaldssted (den hænger vægtløst et stykke oppe, og tyngdekraften begynder først at virker netop som du starter spillet igen, med et tryk på fireknappen), er du lukket effektivt inde.

Bane 4: desværre kunne jeg ikke komme forbi bane 3, så den er hemmelig indtil videre.

Spillet virker kun på KS2.0+, det virker dog også på AGA maskiner, men her kører det som sagt sindssygt hurtigt.

Musikken er god men spiller også meget hurtigt på AGA maskiner (14 MHz).

Grafikken er ok, uden at være overvældende.

Karakter 80% (Skal nok spilles på en A500+ eller A2000+, her passer det nok bedst, da det som sagt går lidt for hurtigt på de nyere maskiner)

Karl Aage Hansen

Interesseret så bestil PG 036, den koster kun 10 kroner. PS: Husk at hvis du samlet bestiller færre end 5 disketter, at vedlægge 5 kroner ekstra til porto.

Green House Interactive

-IncGames Preview round up

Af Kim Ursin

Du kender det sikkert godt, du står i forretningen, og der er en masse billige spil foran dig, men hvilke spil er gode og hvilke er dårlige. Vi har kigget på nogle af de lidt ældre spil som du sandsynligvis kan støde på hvis du leder lidt efter dem. Eksempelvis City Soft solgte som regel 1-2 år gamle spil meget billigt.
Greenhouse er ikke et nyt softwarehus, og **KidStop** blev lavet for adskillige år siden, den gang var det til hospitaler, læger og lign. steder hvor der var og er en masse urolige børn, med ingenting at give sig til.
Manualen forklarer at man med Escoms kollaps opgav Amiga som udstyret til hospitalers venteværelse og lign. men frem for at bare lægge programmet ned i kælderen er det nu blevet frigivet til private brugere.
Videreudvikling af programmet skal vi nu nok ikke forvente.
Kidstop består af en række børnevenlige discipliner, der alle foregår uden stress, med masser af klare farver og lyde.

KidStop v5.3 - CD

Underholdende tidsfordriv for de mindste, og så kan de måske endda også lære lidt undervejs.

TravelToons; Der er fire billeder hvor man kan røre diverse ting, hvorefter de bevæger sig og afgiver lyde.

PlanetPeople; Mix diverse aliens og hør deres "sprog".

Count-a-Bunch; Her skal du tælle en masse farvestrålende objekter (blyanter, pandekager o.s.v.) og klikke på det rigtige tal. Hver gang man svarer rigtigt afspilles en lille bid af en animation i bunden af skærmen.

Keyboard Fun; Her kan man spille en række lyde, en gøende hund, en fløjte, fuglesang og lign.

ABC-123; Hjælper barnet med at lære alfabetet, former og tal.

Match It; Billedlotteri, noget af det foregår desværre ved hjælp af skrift (Engelsk).

Ripple Machine; Farvestrålende former kan laves og hjælpe barnet med at skabe flotte uforglemmelige billeder.

Coloring Book; Som skrevet står, en malebog med omkring 20-25 motiver.

Der er ikke den store udfordring i programmet/spillet, men det vil kunne underholde de mindste et par timer eller fem.

KidStop v5.3 - CD
Systemkrav:
OS2.0 2*CD
2Mb Ram

Grafik	69%
Lyd	70%
Gameplay	85%
Holdbarhed	72%
Kvalitet	75%
Pris	69.95 kr.

KidStop v5.3 - Disk

Diskette versionen er identisk, men kræver harddisk (6.5Mb). Pris 100 kr.

Æventyrskoven

Hejsa, læsere af Amiga Centrum. Efter lidt over et års stilstand fra vores side, er der nu håb forude. Som I sikkert husker, blev vores skov overfaldet af barske hættemåger. Det bevirkede, at vi måtte drage i eksil længere nordpå. Selv om vi fik vores computere med os, er det ikke blevet til så meget spilleri i det sidste års tid. Vi har spekuleret på, hvad angrebet på os skyldes, men vi er ikke kommet det nærmere. I starten sendte vi fredsduer ind for at mægle, men de kom vingeskudte tilbage. Vi lod så være med at vise os i skoven i nogle måneder, indtil en dag, Ingolf Stork skulle ind i skoven til Georg og Birger med en ladning spil. Ingolf fandt ikke tegn på hættemågernes tilstedeværelse, så vi vovede os tilbage.

Den næste tid var vi på vagt, hvis nu hættemågerne skulle vende tilbage, men det gjorde de ikke. Vi anså derfor faren for at være drevet over, og vi gav os til at genopbygge vores boliger. Dog var jeg så uheldig, at jeg røg på hospitalet p.g.a. dårlige nødder, men nu er jeg heldigvis på fode igen. Derfor skulle vi nu være klar til at levere artikler og spilanmeldelser til Jer læsere igen. William har fundet nogle spil frem, som han har kigget på, og jeg har fået meldinger fra Ulrik Ugle, at han også vil levere artikler til bladet igen. Ulrik har været under fremmede vingestrøg, men det kommer han nok nærmere ind på selv.

Men nu over til William...
Tjullahop, venner og veninder. Efter længere pause er jeg nu tilbage igen,



og det er som sæd-vanlig anmeldelser af adventurespil, som står på tapetet her hos mig. Denne gang kigger vi på et lidt usædvanligt spil, som foregår på et sindsygehospital...

Psycho Ward

Robert Stedler, 1994, Shareware, Grafisk adventure, mus.

"Du har altid været en unik selvstændig person. Din vej gennem livet har altid afveget fra normen, men da drømme om en verden under jorden begyndte at invadere din søvn, kunne du ikke vide, at den ville gøre dig sindssyg.
Dine venner gjorde nar af dig, familien tog afsted fra dig, og din chef fyrede dig. Alt sammen på grund af en drøm! Du troede, at du fortsat kunne leve et normalt liv, men de mærkelige tanker blev ved med at vende tilbage. Til sidst kunne du ikke klare det mere og bukkede under, blot for at ende i det værste af alle steder......Sindssygehospitalet!!"



Sådan er forhistorien til dette Sharewarespil af Robert Stedler. Spillet er lavet i DreamWeaver, som jeg vil komme nærmere ind på i en senere udgave af Eventyrskoven. Men du er altså blevet anbragt på dette sindssygehospital, og da du inderst inde ved, at du ikke er sindssyg, beslutter du dig for at finde en vej ud. Dette medfører, at du bl.a møder Elvis, en puddel og andre underlige væsener.
Skærmen er bygget op, så du kan bruge musen til at styre din gøren og laden. Der er 16 verber, du kan bruge, hvoraf de 8 er placeret som ikoner. Det er de mest brugte verber, så som EXAMINE, USE, GET, DROP, o.s.v. Ved siden af disse ikoner er et vindue med de 8 andre verber. Der er også et vindue, som enten kan vise hvad du bærer, eller hvad der er i det rum, du står i. Dette bestemmer du selv med et enkelt tryk på musen. Nedenunder disse vinduer kommer beskrivelsen af, hvad du foretager dig, med andre ord, alt teksten. Dette var venstre side af skærmen. Den højre side er opdelt i to vinduer af samme størrelse. Det ene viser en grafisk udlægning af det rum, du befinder dig i, og det andet de normale kompasretninger, du kan bevæge dig i. Det være sig NORTH, EAST, SOUTH, WEST, UP og DOWN. Det hele er altså meget nemt og overskueligt, så man kommer hurtigt ind i spillet.
Det generelle indtryk af dette spil er, at det på trods af simpel programmering, er lykkedes at lave et underholdende spil med humoren på rette sted. Selv den mere erfarne eventyrer har til et par dages spil, og nybegynderen får ikke svært ved at komme i gang med spillet. Grafikken er ikke den bedste, men den er på ingen måde en hindring i spillet, da det er dine handlinger, der har førstepriortet. Problemerne du kommer ud for er alle af den logiske slags, så hvis du får lyst til at tage en tur på sindssygehospitalet, er dette spil en god undskyldning...

* * *

Det var så alt for denne gang. Eventyrskoven er ikke helt genopbygget endnu, men vi arbejder på det. Vi har også fået lavet et par aftaler med spildistributører, så det burde være lettere for os at få fat i de nyeste spil. Det har været svært hidtil, men nu skulle også det være på plads. Jeg ved som sagt ikke, om Ulrik Ugle og Georg har fået lavet artikler til denne gang, men jeg tager ud og besøger Georg i min sommerferie, så jeg har helt sikkert nyt fra den front i næste nummer.

Endvidere vil jeg påbegynde et essay over "Journey"-spillet, som med redaktørens tilladelse vil være at finde i den nærmeste fremtid. Derudover er I som altid velkommen til at skrive til os her i Eventyrskoven. Adressen findes i forrest i bladet. Skriv om hvad der falder jer ind og hvad I foretager jer. Det er altid rart at høre fra andre end een selv. Og I er selvfølgelig også velkommen til at komme med tips & tricks til netop DE spil, som I sidder fast i eller spiller.

Så til vi høres ved igen, hav en rigtig god sommer....

Pas på dyrene og miljøet......selv om sommeren bliver grå og trist...



CJ Egern...

Microsofts modgang

■ Af **Søren Bjerg**

Som alle nok efterhånden ved, har Microsoft haft en del modgang her på det sidste (hæ, hæ!). For det første fik selveste djævlen, også kendt som Bill Gates, smidt en flødeskumslagkage i hovedet, da han var på besøg i Belgien.

For folk som har lyst til at se ham få smidt lagkagen i hovedet, kan jeg henvise til enten;

Amiga Format's Cover CD-ROM nr. 25.
Amiga Advis' års-CD-ROM
eller til Aminettet, hvor den kan findes under pix/mpg som et arkiv, der hedder PTL-Bill.lha.

Animationen fylder ca. 4.5 Mb. og kræver mindst en 50 MHz A1200 med en 68030 processor, hvis man vil have noget ud af den. jeg har selv ovenstående system, og det hakker lidt for meget! Det er ellers et meget sjovt filmklip, som jeg bestemt kan anbefale folk at kigge nærmere på.

For det andet endte Microsofts og Bill Gates' præsentation af Windows 98 under Comdex Spring Convention rigtig skidt. Der var iøvrigt samlet rigtig mange mennesker, som ville høre hans foredrag om styresystemet.
Under demonstrationen brød præsentationsmaskinen sammen, på grund af at en af Microsoftsmedarbejdere tilsluttede en scanner mens maskinen blev brugt. Det skulle demonstrere hvor nemt Windows 98 skulle være at bruge.
Det resulterede dog i, at maskinen brød sammen, og de kunne ikke genstarte den.
Til denne episode svarede hr. Gates bare: "Jeg tror, at vi stadig har nogle fejl, som vi skal have fjernet. Det må være derfor, vi ikke distribuerer Windows 98 endnu."
Ja, ja... den må han godt nok længere ud på landet med efter min mening.

Sidst, men ikke mindst er Microsoft blevet anklaget af det amerikanske justitsministerium for at anlægge monopol på software-markedet, som især gælder styresystemet Windows.

Sagen stratede i juli 1994, hvor Microsoft underskrev en kontrakt, der sagde at Microsoft ikke kunne kræve at PC-producenter, der præinstallerer Windows 95 også skulle lægge andre programmer ind.
Efter cirka to år, begyndte ministeriet at undersøge licensrettighederne for Internet Explorer, som er inkluderet i Windows 95.
Cirka et år senere, kom de frem til at Internet Explorer er et særskilt program, der så ikke må inkluderes i Windows 95. En måned senere svarede Microsoft igen med at sige, at Internet Explorer er en integreret del af styresystemet.
Og at de derfor kan forlange, at PC-producenterne skal installere hele svineriet.
Ministeriet svarede igen efter 10 dage, hvor de forlangte en retskendelse, der

sagde at Microsoft ikke kan forlange ovenstående.
En måned senere gik Microsoft i offensiven og sagde, at PC'en ikke ville starte, hvis man undlod at installere Internet Explorer.
Samme måned afviste domstolen ministeriets krav, men gav medhold i, at Explorer er et særskilt program.

Microsoft udsendte en besked til PC-producenterne, hvori der stod, at de skulle præinstallere en tidligere version af Windows 95 uden Explorer. Senere samme måned, vendte ministeriet 180 grader, og sagde nu at den seneste version af Windows 95 skulle installeres, men Explorer skulle gemmes så vidt muligt for brugerne, så de ville få sværere ved at bruge denne.
Maj måned i dette år, lagde justitsministeriet sag an mod Microsoft for monopoldannelse.

Det er uden tvivl svært at være Bill Gates og Microsoft, men det er jo bare noget vi Amiga-ejere kan nyde godt af.

Brevkassen

■ Ved **Karl Aage Hansen**

Hej igen ;-) .
Først en stor tak til dem som er kommet med forslag til min HD's sygdom! det har givet en form for forståelse for hvad problemet har været.

Kai Rose efterlyser forslag til medlems disketten!

Af og til er jeg løbet ind i det problem at når et PD program skulle afprøves, får jeg kastet meldingen om at et eller andet bibliotek eller en C fil mangler i hovedet, her kunne klubben hjælpe en del ved efterhånden som nye filer kommer i omløb at lægge dem ud på disketten.
Kunne klubben i øvrigt ikke prøve at gøre nogen interesseret, i at arbejde på at skabe en PD registrerings central, lidt i stil med den måde som virus-team Danmark gør, det ville være naturligt hvis en af vores PD formidlere F.eks. PD Bornholm tog det job også, jeg er sikker på at flere ville registrere hvis det blev gjort nemmere.

Sidst kunne vi så læse at Kim er blevet velsignet med en Pc'er (må han få megen glæde af den), så må vi vel formode at vi må sige farvel til en driftig skribent, og dermed Dos kurset hvis ikke der er nogen som tager tråden op? dem som allerede skriver til bladet gør et stort arbejde, så der kan vi ligesom ikke bede om mere. Så hvorom alt er! hvis der skulle være en som har lysten og evnen ville det kunne glæde i hvert fald et medlem og sandsynligvis andre "nye" medlemmer, nu kunne man selvfølgelig sige hvorfor gør du det ikke selv? jo godt nok har jeg både tiden og viljen men evnen vil jeg stille spørgsmål ved, men hvis ingen andre vil så skal jeg da gerne prøve, for det ville da være en skam hvis det stoppede her.

Henning.

Karl svarer
ADOS kurset er dit, vil jeg tro.
En registreringscentral er en god ide'.

CD-ROM på Amyen 

■ Af **Henning Henriksen**

I min tilsyneladende endeløse opgradering af min A1200 er vi nu nået til CD-ROM drevet, eller rettere det gjorde jeg i foråret.

Nu havde jeg længe holdt øje med softwaremarkedet og måttet sande at mere og mere udkommer kun på CD, så blev acceleratorkortet udsat til fordel for dette pragtfulde medie.

Nu kunne jeg så vælge mellem 2 løsninger enten et SCSI drev eller et IDE drev de har forskellige fordele, men hvorom alt er faldt valget på et IDE drev.

Der blev så bestilt et Kiss 24X + en adapter og dobbelt kabel fra Kiwi, dagen efter kom så en uhyggelig stor pakke (jeg havde da kun bestilt et drev?) spændt åbnede jeg pakken indeni fandtes et omhyggelig indpakket CD-ROM drev et fladkabel med plads til 2 enheder en 2,5-3,5" adapter og en diskette, men ingen montage vejledning (hvorfor er der aldrig sådan en med), nå men er man erfaren eller? i hvert fald blev toweret udsat for en ufrivillig gang strip nu skulle det så bare være at montere drevet i et 5,25" bay og udskifte det gamle 2,5-3,5" kabel med det nye dobbeltkabel + adapter, det skulle være ret simpelt det er det også hvis altså der ikke var så mange måder at vende det på, heldigvis sker der ikke andet på en 1200 end at maskinen går i baglås hvis noget vendes forkert.

Den rigtige kombination viste sig at være> adapteren vendes med benene opad (pegende mod cpu slottet) stikket i den lange ende af kablet sættes nu i adapteren sådan at kablet kommer ud mod motherboardet, nu vendes kablet så det midterste stik sættes i CD-ROM drevet med den frie ende vendende neden ud fra drevet til sidst kobles harddisken på med kablet opad i stikket<, det kan måske være anderledes med drev og harddisk af andre fabrikater men jeg tvivler.

Nu er drevet operationsdygtigt, men for at vi kan bruge det skal vi først lige have installeret asimCDF fra den medfølgende diskette for at Amyen kan kende drevet, det går smertefrit med et standard installations script hvor man blot følger anvisningerne og vælger ATAPI CD-ROM hvor der så kommer et spørgsmål om det er en 4X4 changer her vælges anden CD-ROM, nu spørges om hvilket navn man vil give drevet, CD0 er valgt på forhånd men man kan give det hvilket nummer man ønsker, det næste man spørges om er om man vil bruge et SCSI utility til at lokalisere drevet med her svares ja, det virker lidt besynderligt men det er sådan at Amyen godt nok har en IDE controller men den er mounted på et SCSI device derfor denne underlige melding.

Nå videre med installationen, nu får vi kastet en reqester box i hovedet her vælges asim_ATAPIdevice og nogle muligheder kommer i en produktliste her vælges ATAPI CD-ROM til sidst trykkes på USE knappen, de næste spørgsmål er om hvor vi

vil have de forskellige filer placeret det gøres som sædvanen efter ens temperament.

Efter et reboot er Amyen så klar til at afvikle CD'er, og det gør den ret overbevisende.

Nu hvor vi har et CD-ROM drev vil vi også bruge det og så længe vi køber Amiga CD'er fungerer det hele perfekt, men fristelsen for at købe nogle gamle skiver fra CD32 og CDTV kan blive for stor, det er der i sig selv ikke noget i vejen for, man skal bare være klar over at nogle af disse kræver at der bootes fra skiven og atter andre kræver specielt Hardware som F.eks. joypad, det første problem findes der løsninger på vi vil her kigge på to løsninger som hver virker på hver deres årsag.

Hvorfor skal en CD bootes? det er i reglen ikke selve bootblokken som er interessant men nærmere startup-sequence som er den første fil maskinen læser efter boot-blokken, den kopieres til harddisken og omdøbes til et mere sigende navn (personlig bruger jeg Start>program/spil navn<) nu trækkes filen ind i en editor hvor den læses grundig igennem, nu slettes overflødige linier som f.eks. henvisninger til c og libs o.a. de linier som peger på en fil suppleres så de peger på CD0: hvis de ikke allerede gør det, det gøres ved blot at tilføje CD0: i starten af linien, nu skal evt. ændringer i assign's laves, når dette er gjort gemmes resultatet. Nu giver vi filen et ikon (husk det skal være et projekt ikon og at tools skal sættes til iconx) til sidst kopieres filerne fra c og libs over i deres skuffer på harddisken, så skulle vi være klar til en test og hvis testen falde heldig ud opretter vi en skuffe til de filer vi efterhånden laver til at starte CD'er med. Nævnte metode skulle være en simpel proces hvis man har fulgt med i Kim's dos kursus, skulle den ikke virke findes der endnu en mulighed, i den skuffe hvor vi gemte prefs filerne fra asimCDF er der en fil som hedder simboot, hvis vi dobbeltklikker på den's ikon simuleres et boot fra CD-ROM drevet, den metode virker simplere men er ikke altid helt så effektiv så jeg anbefaler den ikke medmindre det er eneste mulighed.

Nu til det bidende punkt er det pengene værd? svaret er JA, men egentlige karakterer vil jeg afholde mig fra at give (det er jeg ikke god til) men blot nogle kommentarer.

Installation.
Nemt og smertefrit selvom en montage vejledning burde følge med, jeg installerede mit på under en halv time effektiv.

Bruger venlighed.
Hvis man holder sig til Amiga CD'er er den i top.

Nytteværdi.
Pt. god og den bliver bedre i takt med at programmerne bliver større og grafikken bedre, og som sagt mere og mere kommer kun på CD.

Andet.
Som tidligere fortalt CD.Rommen giver mulighed for stører og bedre programmer, bedre grafik og lyd, og ikke mindst er det et mere stabilt medie med færre chancer for software fejl.

.....Åbent brev.....

Hej alle sammen

Efter at have læst sidste nummer af Amiga Centrum har jeg genvundet (meget lidt af) troen på Amiga, men jeg synes vi fra starten må fastslå at det umuligt kan være et mål i sig selv at ens computer hedder Amiga, Mac, IBM eller noget helt andet. Det må være et mål at ens computer opfylder de krav som man selv stiller til dem. I mit tilfælde er det gode danske programmer, og når jeg spiller, skal kvaliteten være i top. Amiga er et mærke som alle andre, og de skal levere varen før vi køber den, så simpelt kan det stilles op.

Ifølge Karl Aage i sidste nummer, så er AI dog ved at fatte dette. AmigaOS 4.0 vil understøtte PPC og kræve lidt maskinkraft, og det er da et skridt i den rigtige retning. Et andet skridt vil være at få nogle spil ud til folket som netop KRÆVER mere hardware, ikke kun understøtter. Jeg ved godt at det vel ikke rigtig er AI's opgave, men hvem har størst interesse i at få Amiga platformen op og stå igen?
Jeg er ikke spilfreak, men det er spil som sælger platformen, det er ikke et regneark, der fremvises i TV og lignende steder.

En anden ting vil være en kontorpakke, Word Word pakken og Final Writer pakken er ikke sådan vanvittig godt integreret, men det må kunne laves. Eller hvad med Word perfect?
Vi får trods alt nok ikke Microsoft til komme med Office97 til Amiga, desværre.

Andre skridt er at få Amiga i tower og ellers til at bruge en del mere standard ting, det ser ud til at ske, det kunne dog være interessant at vide hvornår multisync monitoren droppes til fordel for SVGA skærme på 70-90hz, set udfra et sundhedsmæssigt synspunkt er dette nødvendigt.

Men Kenneth Jørgensen kommer (i sidste nummer, side 27) indirekte med begrundelsen til at det går så langsomt.
".....at når Windows98 kommer kræver det 32mb ram.......". Det ses, som jeg læser det, som et voldsomt krav; 32mb ram koster under 300 kr. Det er klart at hvis nogen ser 300 kr. som en voldsom investering, så har Amiga meget lang vej tilbage. De Amiga'er jeg snakker om, der skal til at genvinde markedet, vil koste mindst 12-14.000 kr. Det er egentlig heller ikke meget for en computer.
Hvis den er god nok. Man kan altså ikke forvente at få en bedre maskine end en Pentium 2/300Mhz til 3-5000 kr. Naturligvis ikke.

Jeg håber at Henning i et kommende nummer vil fortælle hvorfra han har oplysninger om at Motorolas CPU skulle arbejde 4x Intels. Jeg havde læst 1.3x Intel i et gammelt nummer af Det Nye Computer. Jeg havde personligt en 1230T med grafikkort, 16Mb ram og en gb harddisk. Og denne var i hvert tilfælde under halvt så hurtigt som min nuværende Pentium200. Amigaen havde forresten kostet over 25.000 kr, mens min nuværende kostede under 12.000 kr.

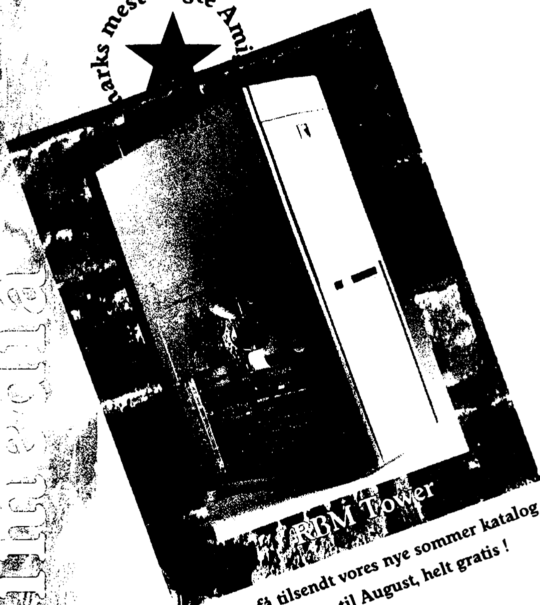
Noget helt andet er så PC i mellemtiden nu har bevæget sig over til de noget hurtigere P266MMX, mens Amiga forsat sidder fast i 68060 som bedste bud. Man kan vel ikke betegne PPC som et bud på Amigas CPU, før operativ systemet understøtter denne.

Og Karl Aage, Doom kom for tre år siden, og var ringe, i dag hedder det Unreal og/eller Quake 2, Blade Runner etc. etc. Dem kommer Amiga ikke i nærheden af. Om end det er på spilmarkedet Amigaen ser lovende ud med titler som Flashback og lignende. Lad os nu håbe de sælger.

Med venlig hilsen
Kim Ursin

Hej **Kim**
Tak for dit indlæg, der som du kan se nåede at komme med i dette nummer. Så lidt godt sker der dog, på trods af de afbræk en defekt harddisk kan give en, som bl.a. betyder at en hel del testartikler er faldet på gulvet eller i det mindste må udsættes til senere. Det som det er gået ud over er Siamese System testen der er helt væk, og hvor alt måske kan laves om igen en dag?
Desuden er der en rækker påbegyndte artikler der er forsvundet med den forsvundne partion på harddisken, det er ærgerligt men sandt.
Men nu over til det du nu skriver om, bl.a. hvilket maskine man skal bruge. Jeg vil da ikke forlange at folk bruger andre mærker end dem de er fortrolige med, men siden sidst har Amiga Inc. lukket lidt mere op for posen, og en ny "**Amiga**" bygget ind i en PC'er ventes at se lyset i dette efterår/vinter. Det vil være som en PC'er med et Amiga-kort og med en ny processor, der skulle være 5-10 gange hurtiger end dagens PC'ere, og selve maskinen den nye **Amiga** kommer et år senere. De gamle (tidl.) Amigaer kaldes nu for Classic Amiga. De nye vil også nok komme til at hedde Amiga, men ellers vides der ikke ret meget andet end at prisen for dette fartvidunder vil komme til at ligge omkring de 4-6000 kr. Den kommer i starten i en PC'er fordi der ikke er andre operativsystemer der kan bruge den, sammen med den kommer Workbench V4.0, som vil være en udvikler version, og den bliver derfor ikke udgivet officielt. Den version der kommer på gaden til alle brugere vil blive version 5.0, der kommer sammen med den nye maskine. Hvilken processor er der så tale om, ja der holder de kortene tæt til kroppen. De fortæller kun at den er op 5-10 gange hurtigere end dem der bruges i dagens PC'er, og som samtidig skulle være meget billig i produktion.
Ang. at Amigaen er 4 gange så hurtig, så kommer det lidt an på hvad det er for arbejde der skal udføres, og grunden er at 680xx udfører flere instruktioner pr. cyclus end en Intel processor, men den er så meget hurtigere. Husk også at det kun er en del af Amigaen der kører hurtigere med et accelleratorkort, det er jo rent faktisk kun de opgaver det udføres af kortet, der udføres hurtigere, så selv om resten kører 4 gange hurtigere så er 4 gange 14 MHz jo ikke noget i forhold til en 200 MHz PC'er.
Men så laver hjælpechip'ene som Agnus o.s.v. også noget, så derfor er du oppe på næsten den halve hastighed.

Flere nye spil er på vej, og desuden er der flere patches på vej, så man kan køre og bruge PC versionerne af mange (flere) spil direkte fra Cd'erne der er udgivet til PC. Men mere om dette interessante emne senere. *Karl Aage.*



Ring og få tilsendt vores nye sommer katalog der kommer til August, helt gratis !

Giv dig selv og din A1200 eller A4000 en god gave! Markedets absolut bedste A1200/A4000 tower, ikke at forveksle med dårlige plastic towers, som oversvømer markedet for tiden!

TowerHawk II (A4000)

- 230w strømforsyning
- 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays
- 7 Zorro-III slots
- 5 ISA slots

Kun 2.495,-
(Med Zorro slots 3.595,-)

TowerHawk EX (A1200)

- 230w strømforsyning
- 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays
- 5 Zorro-II slots
- Tænd/sluk fra keybaord

Kun 2.795,-
(Med Zorro slots 3.995,-)

Kiwi Multimedia

Amiga Software til De seriøse

Medie Produktion

Adorage 2.5 AGA	1.195,-
Adorage for MovieShop v. 4.x Nyhed	895,-
Animage	1.195,-
Monument Designer 2.0	1.995,-
Monument Designer Prof. 3.0	2.995,-
Clarissa Prof.	ring!
Creative Set	895,-
Adorage FX	349,-
X-DVE V3.0	1.495,-
Scala MM400 til Amiga	995,-
WildFire 5.0	1.495,-
WildFire 5.0 PPC	1.995,-

3D Grafik

Cinema 4D v4 CD fra HISOFT	1.995,-
Tornado 3D	1.995,-

Grafik

Art Effect 2.0	1.495,-
Art Effect Plug In Power Effects 1	399,-
Art Effect Plug In Power Effects 2	399,-
Art Effect Plug In SuperView	399,-
Art Effect Plug In PowerUP Effects	399,-
Draw Studio 2.0 CD	1.195,-
Image Studio	Ring!

Tekstbehandling / DTP

Word Worth 7	599,-
Word Worth Office	799,-
Final Writer 97	899,-
Easy Writer	*kommer snart !*
PageStream 3.3	1.795,-

Regnskab / Utilities

Turbo Calc 4	599,-
Final Calc	1.095,-
Easy Ledgers II — Rigtig bogholderi	1.895,-
Final Data	549,-
TWIST	995,-
Directory Opus 5 Magellan	549,-
Turbo Print Prof. v.5	599,-



Lerager 60, 3600 Frederiksssund
Tel: 47-389639 & Fax 47-389638

Ring direkte Tel: 20-994689

RBM Tower fyldes



■ Af Freddy Vestergård

Det er ikke fordi, jeg vil konkurrere med Karl Aage om at opbygge det fedeste Tower her i klubben, at jeg har valgt den overskrift; men simpelthen fordi det er det handler om:
RBM-Tower med indmad på godt og ondt. I skrivende stund har jeg kvajet mig lidt i Quake (undskyld). Det er en god ting. En knap så god ting er, at jeg mangler to rom-chips for at få PPC-kortet til at køre sammmen med grafikkortet (Picasso IV).
Men lad mig starte med begyndel-sen. Kort før jul (1997) bestilte jeg pr. telefon et Tower med et nyt motherboard og grafikkort hos "KIWI". Grafikkortet var i restordre, men resten kunne leveres lige efter nytår, fik jeg at vide; men tiden er lang, og da Picasso-kortet kom, var der problemer med daugtherboardet, så jeg valgte at vente med sidstnævnte.
30/1 modtog jeg så Toweret med en Quantum Fireball 3,2GB HD og Teach 24X Ide Cd-rom + et par småting. 27/2 kom så daughterboardet og grafikkortet, og så startede mine problemer. Systemet nægtede at anerkende PicassoIV, selv efter omfattende jumperredigering. Nul billede på skærmen. Retur med det hele efter en lang telefonsamtale. Træls. Det synes Shiraz også. Da jeg så modtog sagerne igen, var jeg nær gået i gulvet, fordi postvæsenet havde sat et tydeligt fingeraftryk på dem. Disk-drevet var ødelagt, og frontpanelet var smadret. Torden og lynild over dem. Men nu var der hul igennem til monitoren og en opløsnisg på 640x400 så rimelig pæn ud, samtidig med at 030-cpu'en og PicassoIV kunne opdatere skærmen i et meget pænt tempo (hjulspinnnnn). Når det så er sagt, skylder jeg også at fortælle at "KIWI" fluks sendte et nyt diskdrev uden beregning, mens frontpanelet tog ca. en måned hvilket er forståeligt da det er en sjælden reservedel. Derefter fulgte en jævn strøm af telefonsamtaler, både med Shiraz og hans kolleger omkring forskellige småproblemer med programmer og spil, som skulle sættes op på en helt ny måde, og det må siges at "KIWI" har ydet en absolut udmærket service, også på mere ukurante tidspunkter af døgnet, så læg trygt jeres skæbne i deres hænder, når der skal købes en ny Amiga eller opgraderes. Der er faktisk en hel del der tyder på at det bliver nødvendigt. Alle de nye spil kræver masser af hardware for at køre ordentlgt. Genetic Species er et af de få, der klarer sig på 030-cpu uden grafikkort med en rimelig hastighed,og samtidig ser pænt ud i PAL.
Apropos hastighed så har PPC-kortet i en eller anden konfiguration længe stået højt på ønskelisten (læs: 240 MHz+060)."Vil du virkelig bruge det til at spille med" spurgte Shiraz "prisen er helt urimelig, og det er så godt som umuligt at opdrive med 060-cpu". Underforstået at et sådan kort måske burde anvendes til noget mere seriøst. Nå, spøg tilside, mindre kunne nok også gøre det, så vi blev enige om at 240+040 var godt nok til mit tidsfordriv; men tiden gik, og der kom ikke noget PPC-kort. Den der venter på noget godt kan aldrig vente længe nok; men det er en sandhed med modifikationer, jeg var i hvert tilfælde

træt af at vente. Så pludselig en dag lød beskeden:"Jeg har ved en fejl fået tilsendt nogle PPC-kort med 060-cpu, vil du ha' sådan et "?" Selvfølge-lig ville jeg det. "Hvad koster det?" "Øøhh, mange penge ca. 8000,-" var svaret. Nu var chancen der, så jeg sagde ja tak, og et par dage senere var kortet sat i mit efterhånden 1/2 år gamle Tower, og den medfølgende software installeret. Der var taget backup af Workbenchen, som lå et andet sted på hd'en. Power on, men ak og ve, det gik slet ikke som det plejede, først efter 4. forsøg bootede maskinen....
What the f...! Ikke noget billede. Skumle libaries måske?
Formatere Wb'en og installere alt på ny. Stadig ikke noget billede. En opringning til "KIWI" bragte ikke noget nyt for dagen; men sagen ville blive efterforsket, og et par dage senere fik jeg at vide,at et to ep-rom-chips på daughterboardet skulle opgraderes for at få det til at køre. Imidlertid var der stadig billede på pal-skærmen, som hele tiden har været tilsluttet motherboardet af hensyn til de gamle spil. Så lige nu kører jeg Quake med Euro-72 skærmdriveren (320x200) i fuld skærmstørrelse, 1x1 pixel, og det kører faktisk rimelig flydende selv uden grafikkortet. Den 060-cpu er ganske enkelt utrolig. Subjektivt vurderet kører den alene lige så hurtigt som en 90mhz Pentium med et grafikkort!
Og hvad har det her så kostet? Alt ialt ca. 20 000kr. fordelt over et halvt år, og så kører det endnu ikke helt perfekt. Er pengene så spildt eller hvad? Nej, det mener jeg ikke, fordi alt er så nyt at ingen kender resultatet af at kombinere det på alle måder; men jeg håber at mine erfaringer kan være andre til gavn når de skal ud at købe en kanon-Amiga. Jeg har ikke fortrudt, selvom jeg har fået et par nakkedrag undervejs, fordi det at eje en Amiga nok mest er et spørgsmål om en bestemt holdning, da den via emulatorer kan køre både Pc og Mac programmer, så man behøver ikke at støtte Bill snotnæse for at køre Windows 95.

Mvh Freddy Vestergaard

P.s. Jeg glemte at nævne at Dune II og Ufo kører fint i Dblpal, driveren skal bare ligge i Devs/Monitors.

Lidt snyd til Worms DC
Red Bull..
...............Worms can jump super-high
Artillery...
.... No one can move
Pestilence..
.... Worms burn when they die
Jamie and his magic torch..................
.... Speciel weapons on/off
Chorlton and the wheelies..................
.... Secret weapons on/off
Omnipotent blue worm.......................
Worms aren't damaged by shots,all worms can walk on water

Snydekoden til Pc versionen af Quake (impulse 9) virker også på Amiga.

Karl's kommentarer
Se det var det en artikel om hvad der kan ske når man køber nyt og uprøvet udstyr. Men det er også en artikel der fortæller lidt om de annoncører der er i dit klubblad, og hvilken service der lægges i kundeplejen. Så hvis du tænker på at opgradere dit system, ved du nu at du kan sætte din lid til klubbens annoncører.
Du kan altså som Amiga-ejer trygt henvende dig hos Kiwi, Betafon og Absalon Data, de er til at stole på.

DeluxePaint V

Siden Amiga'ens morgen har DeluxePaint været en tro følgesvend, som oftest udnævnt til det bedste 'tegneprogram'. Kan version 5 leve op til dette ry?

Der var engang...

Mange firmaer har forsøgt at vælte Dpaint af pinden i tidens løb. Lad mig i flæng nævne programmer som 'Photon Paint', 'Brilliance' og 'PPaint'. Sidstnævnte er uden tvivl dem det er lykkedes bedst for. Måske blandt andet fordi Italienske 'Personal Paint' til forveksling ligner Deluxe Paint i layout'et. De har sågar i vidt omfang benyttet de samme tastaturgenveje!

Men denne anmeldelse skal ikke handle om hvorvidt PPaint har væltet DeluxePaint af pinden eller ej, men derimod om, hvad en inkarneret DPaint IV-bruger kan forvente sig af en opgradering til version 5.

Fart over feltet

Det allerførste jeg bemærkede, efter en helt igennem problemfri installation, var et forøget tempo.

Programmet load'er mærkbart hurtigere end førhen, såvel sig selv som billeder og brush'er. Det er ikke ALTING der går hurtigere, men visse koder hist og her er blevet optimeret kendeligt.

Det næste var anvendelsen af standard requestere over alt i programmet - og en del flere af dem. Det gør programmet hurtigere og lettere at overskue.

Også musen har fået en ansigtsløftning, og er blevet helt systemvenlig. Ved manipuleringsfunktioner som f.eks. FILL (og mange andre) ændres musen til en 'gauge', som viser tidsforløbet af funktionen, ganske rart!

Preference

Som noget helt nyt har DeluxePaint nu fået en egentlig preference-del, og ikke kun de få tidligere tooltypes. Preference-delen omfatter følgende (nye) ting:

MouseTrack

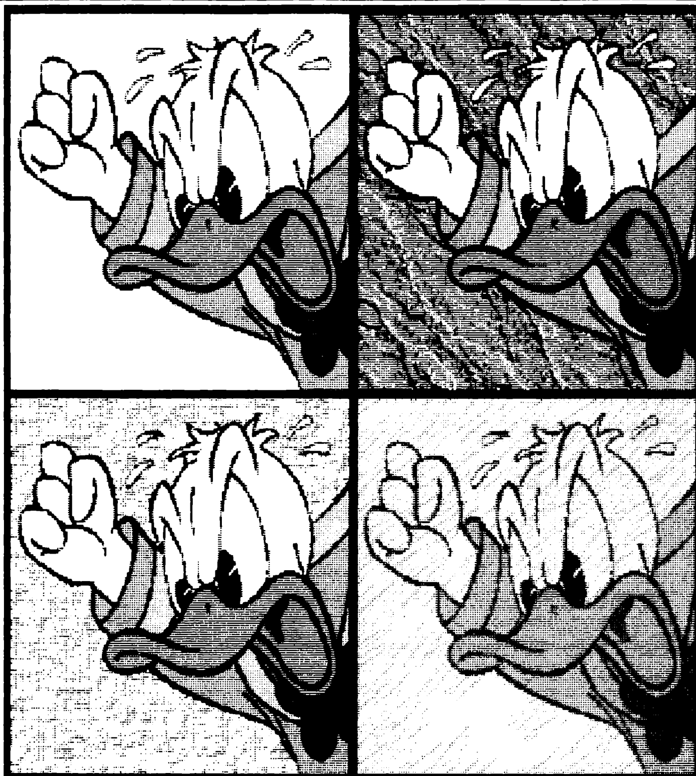
TOOLBOX:

Fill
Spacing
Fonts
Airbrush
Grid
Symmetry

Icons
FontDir

Default
Last saved
Save

Udover at man altså nu kan konfigurere sine TOOLBOX-indstillinger, har man IGEN! fået mulighed for at vælge sit eget FONTSdir (det kunne man også i version III). Specielt AIRBRUSH er interessant, idet man nu har 2 slags at vælge imellem. Den gamle 'regnvejrstype' samt en ny naturtro 'spray' der toner langsomt ind, og har flere indstillinger. 'NoIcons' er erstattet af ikoner af




Med, Uden og På Texture...

mange mulige indstillinger. Alt i alt en længe savnet del af det kære program!

Media & Texture

Her er der tale om to helt nye og meget stærke funktioner. Media er beregnet til at tegne på 'textured background'. Der kan vælges mellem water color, oils og chalk (vandfarve, oliemaling og kridt). Øjensynligt er der tale om en slags automatisk smear, smooth og blend, men den store forskel er, at den gør det på en 'texture'. Farverne mixes og udglattes på en kompliceret 'texture' som kan være sort/hvid eller mange farvet, og det hele sker 'on the run'. Ligeledes kan 'texture' lægges over et enkelt farvefelt med 'fill' eller over et større område med f.eks. fyldt cirkel eller som brush. To meget kraftige funktioner, der totalt kan ændre en simpel barnagtig tegning til noget af et kunstværk!!

Gradient

Det er stadig 'kun' muligt at definere otte forskellige Ranges, men til gengæld kan en 'range' nu bestå af op til 225 farver! Ydermere kan hver enkelt farve i en 'range' lysnes (fade) med hvid i 256 toner. Når denne funktion vælges, får man en lille boks



-Indlagt Texture

under den pågældende farve som viser den aktuelle grad mellem sort og hvid. 'Dither' har nu tre mulige funktioner: Random - Pattern - Smooth. Yderligere forklaring turde være overflødig.

Color panel

Også palette-mixeren har fået en mindre ansigtsløftning. Desværre er den blevet større i højden så den dækker mere af billedet, men man kan selvfølgelig trække den nedad med A/mus-funktionen. Den udvidede plads er primært anvendt til at vise RGB- og HSV-slider'ne samtidigt, og det er faktisk ret behageligt, når man er på jagt efter en helt bestemt farve!

Mix-feltet består nu af to smalle søjler med et bredt midterstykke. Man putter en farve i hver søjle, og i midterstykket dannes en 'gradient', hvorfra man kan pick'e den ønskede nuance. 'Scale' funktionen (RGB4 » RGB8) ligger nu som en knap.

Brush
Det er nu muligt at have to brush'er samtidigt, idet der kommet en copy & paste funktion i brushmenuen. Metamorph er blevet til 'Morph » spare', så jeg gætter på at denne funktion er blevet forbedret, men jeg har ikke testet den (har aldrig kendt/brugt den). Brush har fået en 'Frame only' funktion, som er identisk med det jeg husker fra min gamle A500, når det var ved at være småt med RAMplads. Menuen har også fået en 'Free' funktion - identisk med 'punktum'. Sidst, men ikke mindst, er 'Freehand-pickup' blevet ændret, så man ikke længere tegner sammenhængende lige linier, men istedet foretager en ægte Freehand!

Light Table
Lysbordet har fået en menufunktion hvor man kan vælge mellem 'Layer' 1-4. Endvidere er der kommet en 'Settings' hvor man kan angive Frame (nr.), samt individuel regulering af 4 Layers med værdier fra -255 til +255. Sikkert GUF for animations-folkene.

Animation
Da jeg er helt uden erfaringer i denne verden, må jeg desværre ty til slet og ret at opremse nogle af manualens nævnte fornyelser:
1) Any size anim (create & edit on screen)
2) Camera moves (scrolling backgrounds & zoom in/out type moves)
3) Multiple palette anims
4) Animation Fade/Translucency
5) Change rate pr. frame (skifte hastighed undervejs)
6) Anim Op-8 support (nyt format)
7) Animation Rate (speedometer)

Flere nyheder
Load, edit & save 24-bit IFF data
Arexx support (+Macro)
Pressure Sensitive Tablet support
Udvidet printerkontrol
Ny Player (understøtter Arexx, multipaletteanim, samt afspilning af animationer fra harddisk).

Konklusion
Det er kun knap et år siden, at jeg købte Deluxe Paint IV AGA. Jeg er hverken 'artist' eller 'kunstner', men blot en ganske almindelig bruger, som finder det fornøjeligt (og dejligt afslappende) at sidde og klippe & klistre i andre folks billeder (lave collager om du vil).
Et mindre antal egne 'kreationer' er det også blevet til, samt 'touch-up' af indscannede billeder. Endelig bruger jeg konsekvent DPaint når jeg skal lave ikoner, eller modificere disse.
Efter at have stiftet kortvarigt bekendtskab med version 5, og set de mange nyheder og forbedringer (især Media & Texture), er der ingen tvivl i mit sind: Når jeg næste gang har lidt småpenge på kistebunden (Kr.398,-) går turen direkte til Betafon!
LÆNGE LEVE DELUXE

Systemkrav
Kickstart 2.0+
Hvis 24-Bit billeder: 2Mb ram

Udlånt af: Betafon (TAK!!!:,)

Kai Rose

DPaint kursus #1

v/Kai Rose

Vi har vist alle prøvet dette: Man starter et tegneprogram op, slår nogle tilfældige streger i forskellige farver på skærmen, laver en firkant og en cirkel, og måske finder man ud af, at man kan fylde et område med en farve. Måske får man også skrevet nogle bogstaver på skærmen. Så prøver man at lave en rigtig tegning og finder ud af, at det faktisk er sværere at tegne på skærmen med en mus, end det er at tegne på et stykke papir med en blyant - og så giver man op! Det ligner jo ikke rigtig noget, og det er alt for svært.

Hvis ovenstående beskrivelse får dig til at nikke genkendende, så er dette kursus noget for dig. Sandheden er nemlig den, at hvis du vil producere noget brugbart i et tegneprogram, så er du nødt til at lære de forskellige værktøjer at kende, og dem er der rigtigt mange af! Selv hvis du vælger at 'låne' lidt hist og her, er der mange funktioner, som det er værd at kende til.

Mit kursus starter fra bunden af, og jeg vil forsøge at lave nogle opgaver, som du skal løse henad vejen. Det er vigtigt, at du laver disse øvelser på din egen skærm, for kun på den måde får du øvelse i brug af programmet.

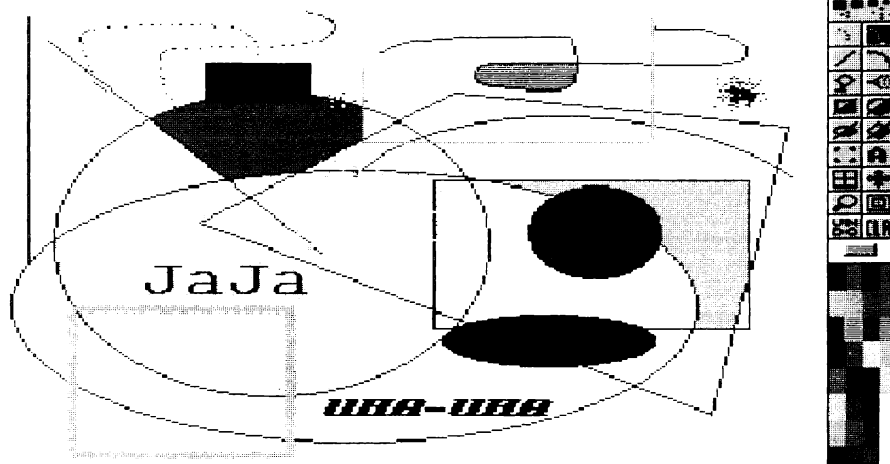
Og nu vi er ved det:
Kurset tager udgangspunkt i "*DeluxePaint IV*", men version 3 eller 5 kan for det meste også anvendes. Hvis der er afvigelser fra disse to versioner, vil jeg gøre opmærksom på det, og evt. anvise alternative løsninger. Hvis du ikke har nogle af disse versioner, kan du også i vidt omfang anvende "*Personal Paint*" (PPaint) eller "*FreePaint*" - sidst nævnte er et PD-program, som kan erhverves gennem klubben.

Når jeg siger at jeg starter fra bunden af, skal det tages med et gran salt. Jeg forudsætter f.eks. at du ved, at man får menuerne frem med venstre musetast oppe i bjælken, og jeg forventer også at du ved, hvordan man henter et billede ind på skærmen (med Picture/Load). Og ellers vil jeg som sagt begynde fra begyndelsen.

Choose Screen Format

Det aller første du skal tage stilling til , når du starter DeluxePaint op er: Hvilket skærmformat ønsker jeg, og i hvor mange farver vil jeg arbejde?

Disse to beslutninger er af allerstørste betydning, især hvis du sidder med en standard A500 uden noget som helst (altså 512 Kb memory). Hukommelse (RAM) er af allerstørste betydning, når det handler om arbejde med billeder. Du kan spare lidt ekstra RAM ved at slukke for evt. ekstra drev (DF1:) før du booter op! Hvis du ønsker billeder af høj standard (høj opløsning), skal du minimum op på 640 x 512 pixel (eller hvis du har en A1200 med multiscan monitor: 640 x



- de første oplevelser...

400) - men mindre kan også gøre det!

På startup-skærmen har du følgende muligheder (A500):

FORMAT

	OFF	**STD**	**MAX**
Lo-Res	*320 x 256*	*352 x 283*	*368 x 290*
Med-Res	*640 x 256*	*704 x 283*	*736 x 290*
Interlace	*320 x 512*	*352 x 566*	*368 x 290*
Hi-Res	*640 x 512*	*704 x 566*	*736 x 580*

(På en A1200 bliver du præsenteret for alle mulige skærmopløsninger, afhængigt af, hvilken monitor du kører med). Sidder du med en ældre maskine med meget lidt RAM, skal du naturligvis vælge en lav skærmopløsning og et mindre antal farver.

COLORS: *2 - 4 - 8 - 16 - 32 - 64 - HAM - (A1200: 256)*

OVERSCAN: *Off - Std - Max*

NTSC - PAL *(Amerikansk - Europæisk skærmformat) -vælg PAL.*

Program Loading: *SWAP - Load All*

Hvis du har sparsomt med RAMplads vælger du her 'SWAP'. Så henter DeluxePaint programmet ind i småbidder, for at spare på RAMpladsen.

Kombinationen af skærmopløsning og farveantal er af allerstørste betydning for det videre forløb i din tegnekarriere. Find din maskines begrænsninger, eller anskaf noget mere RAM! Med mindre du skal bruge dine tegninger til video-brug, vælger du OVERSCAN: Off

Når du har afsluttet skærmopløsning og farveantal loades programmet ind. Nu sidder du med en sort skærm, nogle menuer i toppen, og en værktøjssøjle i højre side af skærmen. Hvis du ønsker at printe dine 'kunstværker' ud senere hen, eller anvende dem i et DTP-program, gør du klogt i, at ændre baggrundsfarven til hvid. Det gør du ved at gå over i højre side af skærmens nederste halvdel, og klikke med højre musetast

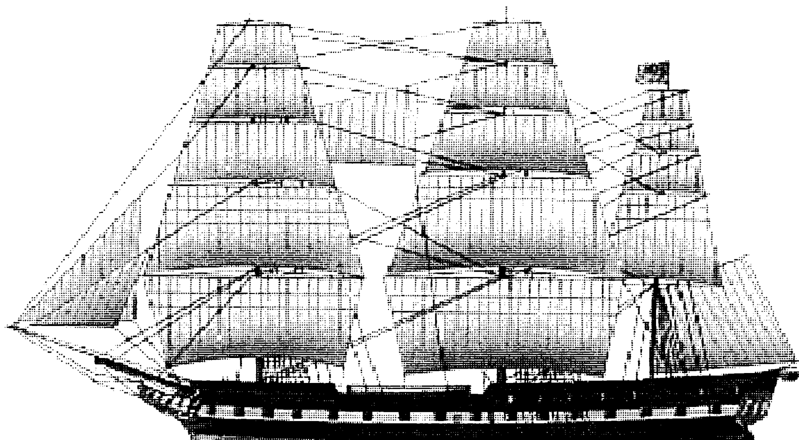
på den hvide farve. (Hvis du ønsker at starte programmet op på denne måde hver gang (skærmopløsning, antal farver og baggrundsfarve) kan du nu vælge at gemme 'billedet'). Kald dette billede for 'DP-start', og næste gang du vil bruge DeluxePaint dobbeltklikker du blot på 'DP-start', og programmet læses ind med de valgte værdier. Lettere kan det da ikke være?

På den måde kan du lave forskellige opstarts-billeder til DeluxePaint, afhængigt af hvilken skærmopløsning/ farveantal du ønsker at arbejde i. Kald dem f.eks. 320x256x16, 640x512x64 o.s.v. Nu kan du bare klikke på det format du ønsker at arbejde i, og vupti er du på vej.

Når du således har valgt format/ farveantal, er musen straks på vej til værktøjssøjlen for at vælge penselstørrelse eller et eller andet specifikt værktøj - men HOLDT!! Tøv lige en kende. Prøv at forestil dig, at du er en 'kunstner'. Du har valgt størrelsen af dit lærred, købt og betalt det i dyre domme. Du har udvalgt en pensel, tyk, tynd eller midt imellem. Hvad er det første en kunstner gør, inden han går i gang med sit billede?

To ting. Han laver en skitse af sit motiv med kul, og dernæst tager han sin palette i hånden, trykker nogle forskellige farver ud af tuberne, og blander dem, så de passer til det ønskede motiv. Er det et skovparti han ønsker at portrættere, bruger han forskellige nuancer af brunt og grønt f.eks., plus lidt blåt og hvidt til himmelen. Sort og hvidt er naturligvis altid tilstede i paletten til at mørkne/lysne diverse farver. Disse overvejelser gør du også klogt i at tage hensyn til, inden du starte på dit 'kunstværk'!!!

På gensyn i næste nummer.



Det Ny' RBM Tower

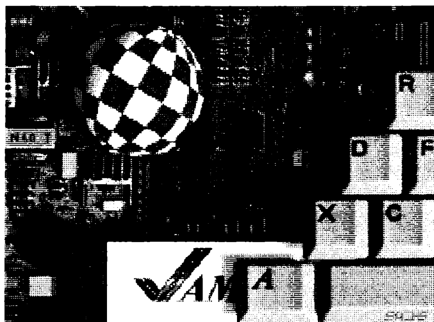
■ Af Karl Aage Hansen

Først købte man en A500 eller den Amiga man nu engang startede med. Den blev nu hurtigt gammel (forældet), når snakken gik rundt omkring, vi selv vidste dog 'bedre'. Men udviklingen fortsatte og CDTV, CD32 og A1200 kom indenfor i varmen. Derefter gik det jo som historien fortæller os, alt gik i stå for VORES A500, var ikke for gammel i vores øjne, den var da næsten ny. Så 90-95% af alle ejere af disse maskiner var meget sene til at skifte til de nye (osse en selv), for der var jo store problemer med at bruge noget den software vi havde til den kære gamle maskine. Selvfølgelig var der 1 par problemer men de var lidt for afskrækkende i forhold til virkelighedens verden, men enden blev at Commodore gik fallit.

Men nu er bøtten heldigvis vendt og den ene leverandør efter den anden bygger nu towere til Amigaen, ja der er næsten ved at være for mange om budet netop nu. Så ind til videre foregår udviklingen frem i et tower med PPC-kort, og senere måske en A-box med 4 parallelle processorer og de efterfølges så af super-Amigaen til næste efterår. Men her i denne artikel vil vi holde os til toweret.

Det måtte jo komme, for som jeg jo skrev, da jeg byggede den første A1200 ind i et Towerhawk tower fra RBM, så turde jeg ikke bruge den maskine jeg brugte til at skrive, samle og redigere bladet AmigaCentrum med. Så jeg købte et nyt motherboard (1 ny kold A1200), som efter en gang stripning blev lagt ind i toweret. Det blev som beskrevet en (næsten) øjeblikkelig succes, så nu skulle den anden maskine også ind i et tilsvarende tower. Nu startede en lidt hektisk tid, for det er godt at have de mange dele man gerne vil have puttet ind i sit tower købt hjem til lejligheden.

Ønskerne til indholdet var følgende:
Harddisk på mellem 4 &10 Gb det blev til en på 4.3 Gb.
CD-ROM drev 24* normal hastighed her blev det til en på 32* hastighed, vel at mærke en SCSI version,
RAM der skulle være enten 32 eller 64 Mb, det blev til hele 64 Mb.
Accelleretor-kort det skulle være et PPC-kort og ønsket var 603e+ med 060/50. Men det endte med at blive det mere økonomiske PPC-kort 603e med 040/25 uden SCSI, for Betafon havde kun fået dem uden SCSI hjem, og der var lange udsigter med de andre, der var nemlig forrygende gang i de kort. Godt for Phase V.
Så skulle der jo findes en anden vej til at installere og få adgang til CD-ROM



drevet på, så der måtte indkøbes en Dataflyer, som så blev det sted hvor både harddisk og CD-ROM drev blev koblet til A1200'eren.

Nu havde man ligesom et grundlag at bygge sit tower op på. Og det næste punkt blev derfor at ringe til Kiwi og bestille et RBM tower, hvis han da stadig havde et enkelt på lager. Det havde han, ja jeg kunne da få en hel palle fuld hvis jeg havde lyst (råd). Nå men jeg fik bestilt et hjem, og det helt nyt og meget bedre end det gamle bl.a. skulle man ikke mere skære ledningen til sin gamle strømforsyning over for at bruge stikket.
Toweret hed nu Towerhawk 1200 II ex. version 1.0, så jeg var virkelig en af de første der prøvede denne nye version af Towerhawk Toweret.
Toweret kabinettet dukkede op sammen med en ny laserprinter, og et par andre småting et par dage senere i Kiwi's lille varebil.

Nu kunne man begynde at studere det nye vidunder, og umiddelbart var der ikke de store ændringer at spore, før man kiggede på bagsiden af toweret, for her var anbragt en stor kontakt (tænd og sluk), den på forsiden var der dog stadig, men nu uvirksom da toweret sikkert var et restoplag af de gamle der lige skulle bruges.
Toweret blev åbnet, og nu dukkede ændringerne op strømforsyningen er nu flyttet helt op øverst i boxen, det giver mere også plads til de mange kabler o.s.v.
Den næste ændring er at motherboardet nu skal vendes en halv omgang, så den række stik der i den gamle model sad fra neden og op efter nu sidder fra oven og ned efter.

Monteringen går i gang
Vi har nu skilt de forskellige dele, og A1200'eren er adskilt. Som det første monteres motherboardet, og det er der ikke de store besværligheder med det går ganske let. For vor egenbekvemmeligheds skyld monteres, harddisk, CD-ROM drev og Disk drev så efterfølgende, til sidst monteres PPC-kortet med de påmonterede 64 Mb RAM. Hvorefter Dataflyeren sættes på i trapdoren.
Derefter går vi i gang med at montere alle kablerne. Vi sætter kabler til alle de enheder der er monteret indtil vi når til det punkt hvor selve strømforsyningen skal kobles på, så falder kæden af. Vi havde jo fået oplyst at man ikke mere skulle bruge stikket fra den oprindelige strømforsyning (manualen var kun på tysk, der er en engelsk vejledning med nu). Det kunne vi ikke se en løsning på nu, en opringning til Shiraz ved 22.00 tiden om aftenen (han er altid klar til et godt råd), han må da vide hvordan det skal monteres. Det gør han også i skal tage det store stik med den udløber på og montere i det stik på motherboardet, hvor diskdrevet tidligere fik strøm fra, men desværre kunne det ikke nå derned. Der var også en sort ledning der skulle monteres udvendig og sættes i det omtalte stik. Men vi blev til sidst enige om at bruge samme fremgangsmåde som på det første tower.

Nu skulle der tændes for strømmen for første gang, det er jo altid spændende, hvem skal trykke på knappen tør du ellers skal jeg, så med lukkede øjne trykkes på knappen, samtidig med at man kigger efter om der mon skulle stige en lille røgsky til vejrs.
Men ingenting sker absolut ingenting.
Vi måler alt igennnem og demonterer eftehånden alt udstyret, men ingenting sker strømforsyningen er død.

Det satte en effektiv stopper for afte-

nens arbejde, næste dag ringede jeg så til Shiraz, som kom så og vi blev enige om at strømforsyningen var synderen, så han tog toweret med hjem til et grundigt tjek.

Glæde i telefonen Shiraz kunne nu berette at grunden til at toweret ikke ville køre var fordi vi ikke havde monteret keyboardet og det skulle startes der fra. Så shiraz kom op et par dage senere og vi monterede så alt igen. Og strømforsyningen skulle monteres på tastatur-adapteren, som så skulle monteres til A1200 på det tidligere nævnte sted.

Ny prøve men endnu engang skete der intet. Af med PPC-kortet og så prøve igen, stadig intet resultat. Af med Dataflyeren og nu virkede det pludselig? PPC-kortet blev isat og alt virdede stadig. Så blev harddisk, diskdrev sat til og det virkede stadig.

Men Dataflyeren måtte jeg ind til Betafon og bytte til et Squirrel interface.

Så jeg stod på toget og kørte en tur ind til den store stad, hvor jeg fik byttet Dataflyeren til et Aquirrel interface. Men vel hjemme med det igen opdagede vi at jeg også skulle have et ny adaptor til at forbinde mellem fladkablet og squirrel interface-kablet, så det venter jeg på i dette øjeblik.

Men dermed var trænglserne ikke forbi for der var stadig store problemer med at starte toweret efter at det havde været stoppet selv en kort tid. I starten måtte jeg starte og slukke 10-15 gange før maskinen startede, efterhånden har jeg dog fundet ud af at hvis jeg starter maskinen (kun noget er nu startet) og venter 5 minutter og så stopper og starter igen, så virker alt perfekt.



Fejlen skulle ligge i en chip på tastaturadapteren, så den venter jeg også på at modtage, derefter skulle alt være i den skønneste orden. Det vil jeg også berette mere om i den kommende tid.

Så noget nyt kan give mange glæder, men der kan også dukke mange uventede ting op som kan give en sved på panden. Denne gang må jeg sige det var næsten for meget, og hvis vi ikke havde haft et serviceorienteret firma som Kiwi (Shiraz) som en god sparringspartner kunne det være gået grueligt galt.
Så vær du glad for at firmaer der annoncerer i AmigaCentrum er af en sådan sortie, de ved, at de ved at give en god service også får blivende kunder.
I de næste numre af bladet skal jeg nok komme lidt ind på toweret og de glæder det giver i dagligdagen.

Mens alt nu tegner til at der bliver til en happy ending med det nye tower, så begynder det gamle at give problemer, selvom det ikke er selve toweret men en af de installerede hardwaredele nemlig selve harddisken der har fået nykker. Det går desværre ud over vort computerblad AmigaCentrum, i-

det ca. 10 ikke helt færdige artikler lå på harddisken, men de befinder sig nu på de evige datamarker hensides min rækkevidde. De artikler det drejer sig om er bl.a. Siamise 2.5, Envoy + nogle spiltest 500 Mb billeder, HD-Installere, Datatypes m.m.

Så disse artikler vil vi komme til at vente lidt længere end ellers på, da alt arbejdet skal startes helt forfra igen.

Hvorfor gik det nu så galt?
Ja, bare jeg vidste det. Det der skete var at jeg prøvede at installere et program fra CU Amigas CD for Juli 98'.
Programmet var CDCat.
Programmet krævede fra starten en helt bestemt version af programmet (Installer) som skulle være v43.+ eller senere.
Installeringen gik da også ganske udmærket fra starten af. Men da 35% var klaret døde det hele, og jeg havde kun en mulighed for at komme ud af det. Muligheden var de 3 berømte (berygtede) knapper.
Det betød at der nu var massive fejl på min harddisk, Workbench og Work blev reddet nogenlunde helskindet ud af problemet (kun nogenlunde). Men den tredie partion 'Parseren' blev på det nærmeste udslettet, og den ophørte med eksistere, den forsvandt i hvert fald fra min workbench skærm.

Så der var kun en ting at gøre gang i Quarterback Tools, finde partionen og få den bragt tilbage på banen. Jeg måtte oven i købet finde en af de gamle versioner af Quarterback Tools. den kunne også godt findt filerne til mig men den kunne ikke genskabe de forskellige directories (skuffer), så de filer der kunne genskabes kom alle til at ligge på roden, og så kom der først problemer. For der var 200-500 Emerald Mines spil, hver med 60-130 baner og alle hed det samme, så der var 500 filer der hed nr. 1 og 500 der hed nr. 1.hi o.s.v. Det gav så en uhyrlig mængde filer Quarteback troede der var forkerte henvisninger til de lå jo alle vegne. Men mange kunne ikke genskabes der i blandt de vigtige artikel filer. Så enden på det blev at jeg blev nødt til at formatere partionen og begynde at lægge alt ind fra en start af igen.
Så kom det næste problem, nu kunne jeg ikke formatere partionen, programmet døde når jeg var nået ca. 80% ind i partionen, hvis jeg ville gentage processen var der læse/skrivefejl på min Workbench partion. Så prøvede jeg fra disketter, men med det samme resultat, her kunne jeg dog formatere så mange gange jeg ville.
Så prøvede jeg en kvik-format og lod Quarterback gennemgå partionen, som første gang havde 65 blokke der var defekte, de lå alle på den del der godt kunne formateres.

Jeg har derfor et par spørgsmål til de af jer, der har en eller flere gode ideer til hvad der er gået galt/sket. Hvordan man undgår at det samme sker en anden gang.
Desuden har det her belært mig om at man ikke bare skal lægge sin backup på en anden partion, på den selv samme harddisk, så de af jer der i øjeblikket bruger den metode, overvej det lige en gang mere. Ellers kan en banal installation gøre endog megen skade på dit system. Heldigvis er der nu stadig garanti på harddisken, så den er nu på vej til reparatøren, men ærgerligt er det.
Som du vil kunne læse i denne og andre artikler i dette blad, så er det godt at vi som annoncører har nogle af de bedste forhandlere, og at det vel at mærke er til vores kære Amiga.

Grin bare det er SUNDT!

En ægtemand er en mand, der har mange små munde at mætte og en stor at lytte til....

- Min mand er lige så stærk som en hest. Jeg ville bare ønske, han også var lige så intelligent....

- Sig mig, hvornår er du begyndt at skele?
- Siden mine tvillinger lærte at løbe....

Fra politirapporten:
"Sigtede havde netop overfaldet kvinden og skulle lige til at forgribe sig på hende, da betjentene kom ham i forkøbet...."

Hørt i retten:
- De har kaldt fru Hansen for en ko, og nu forlanger hun 5000 kr. i erstatning. Hvad har de at sige til det ?
- Ikke andet end at kreaturpriserne vel stiger, som alt andet....

Hørt på gaden:
- Undskyld, er det Michael Laudrup ?
- Jo, det er det.
- Ja, det mente jeg nok. Du ligner ham på en prik....

- I gamle dage kaldte du mig altid en masse søde navne. Nu kalder du mig ingenting.
- Vær du glad for det.

To kolleger diskuterede den unge sekretær som arbejde for dem begge.
- Jeg tog hende med ud i aftes, sagde den ene, - og bagefter endte vi hjemme hos hende. Jeg siger dig, hun var god i sengen - meget bedre end min kone. Du skulle invitere hende ud. Jeg ved, hun er vild med dig.



Den anden inviterede hende så ud og sagde dagen efter til sin kollega:
- Jo, vist var hun god i sengen, men jeg vil nu ikke sige, at hun var bedre end din kone....

- Tante skal du ikke snart til mekaniker ?
Til mekaniker ? Jamen hvorfor skulle jeg dog det ?
- Fordi far siger at du har en skrue løs.

Han hviskede til hende:
- Åh, sig mig de tre ord, som endelig får to forelskede til at gifte sig.
- Jer er gravid....

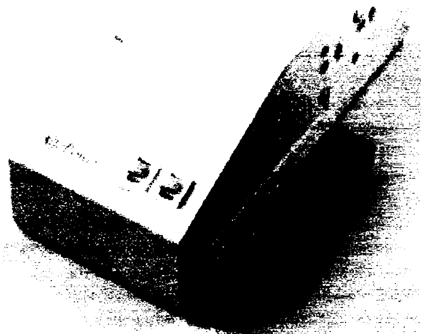
Efter en trafikulykke skynder en kvinde sig hen til offeret, som ligger på vejen. Samtidig kommer en mand og skubber hende til side:
- Flyt Dem, jeg har lært førstehjælp.
Kvinden kigger lidt på mandens forsøg på at hjælpe og siger så:
- Hvis de beslutter Dem for at tilkalde en læge, så er jeg her....

Annonce i avisen:
"Vor kære far har endelig fået fred".
En kvinde tager hen for at kondollere.
Hun ringer på og datteren lukker op.
- Det gør mig ondt, at din far er død.
- Det er ikke min far, der er død. Det er min mor.

Alfa Ram & Alfa Power A500/+

■ Af **Kenneth Jørgensen**

Her er et par eksterne udviddelses muligheder til expantionsporten på siden af din Amiga 500/+. Det drejer sig helt specielt om de to Alfa Data enheder:
Alfa Ram og **Alfa Power**.



Alfa Ram:

Selve enheden består af en metalkasse hvori der er monteret et printboard med udtag i siden. Det er her at Alfa Ram kobles til på siden af Amiga'en. På printboardet er der plads til 8 MB Ram. (Der skal isættes Ram i lige antal MB. Altså 2-4-6 eller 8 MB). Hver chipRam er på 1/2 MB så det er 4 chip som minimum. Typen af Ram er ZIP DRAM på 100 ns eller hurtigere. To jumpere skal stilles alt efter hvor meget Ram som isættes. På kassens venstre side sidder en lille plade fast med to skruer. Bag denne er der gjort plads til endnu en udviddelse. F.eks. en Alfa Power enhed.
Med Alfa Ram enheden er foruden manualen en diskette med et Ram test program, som er specielt lavet til Alfa Ram.

Alfa Power:

En metalkasse som den ovennævnte. Desuden medfølger manual, en diskette til harddisk installation, to multikabler (lakridsbånd) et til 3 1/2" harddisk og et til 2 1/2" harddisk, strømkabel (fra harddisk til printboard) og en metalskinne til 2 1/2" harddisk. Metalkassen er af en størrelse som kan rumme en 3 1/2" harddisk eller to 2 1/2" harddiske.
På printet er der to slots til Rammoduler som hver højest må være på 4 MB. Slot 1 er til 2 eller 4 MB og slot 2 er til 6 eller 8 MB. To jumpere skal stilles alt efter hvor meget Ram som monteres. Ramtypen som skal benyttes er 72 pins PS/2 SIMM moduler. Evt. harddisk skal være IDE harddisk.

I manualen til en lidt ældre Alfa Power magen til denne har jeg læst, at hvis der monteres harddisk og mere

end 4 MB Ram, så kan en ekstern strømforsyning være påkrævet. Det kan knibe for A500' strømforsyning at levere den mængde strøm der skal til. (Problemet kendes også fra A1200 hvor et acceleratorkort og intern harddisk hurtigt kan få en strømforsyning til at bryde sammen. (Mere om strømforsyninger senere i bladet).

Alfa Ram og **Alfa Power** kan købes hos Betafon.

Priser:

Gælder for de to enheder og er uden harddisk. Ram og ekstern strømforsyning.

Priserne for de nævnte moduler er derfor som følger:

Kabinetter:

Alfa Ram kr. 595.-

Tilbud kr. 495.-

Alfa Power kr. 999.-

Tilbud kr. 798.-

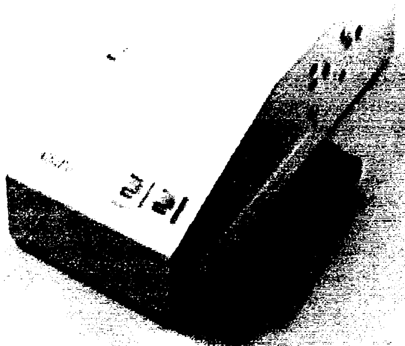
Ram-priser:

ZIP Dram pr. megabyte er kr. 500.-

S/2 SIMM kr. pr. 4 Mb kun kr. 495.-

Strømforsyninger:

Der kan købes flere forskellige strømforsyninger hos Betafon bl.a. disse 3



forskellige versioner.

Kraftig strømforsyning	kr. 698.-
20A strømforsyning	kr. 898.-
20A strømforsyning	kr. 995.-

Alfa Ram og **Alfa Power** er venligst stillet til rådighed af *Betafon*

Betafon kan kontaktes på Telefon 3314-1233.

Besøg evt. butikken på adressen
Gyldenløvesgade 2
1369 København K.

Spørg venligst efter **Martin Lind**, der er Amiga specialisten i butikken.

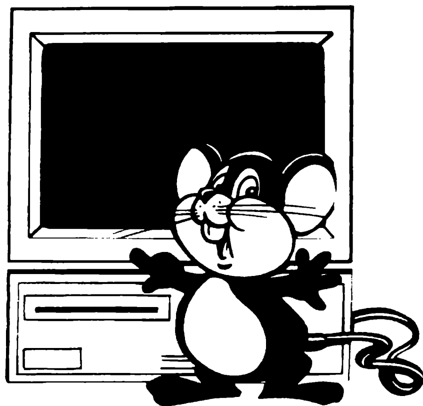
Kenneth Jørgensen.

Strøm på Amiga'en

Strømforsyninger med for lav effekt er baggrunden for denne artikel.
Klubben har fået nogle henvendelser fra medlemmer som har problemer med deres strømforsyning. Enten er de totalt "døde", eller der er periodevis strømudfald. Sidstnævnte er noget af det værste. Specielt hvis man i timevis har siddet og været yderst kreativ UDEN at gemme data fra tid til anden.

Den Amiga som vi oftest hører om bliver udvidet med diverse hardware, og som derfor kan få problemer med strømmen er Amiga 1200, men også Amiga 500/+ kan jo udvides. Og mange både interne og eksterne enheder kræver umiddelbart ingen ekstern strøm. Men allerede når man f.eks. har et ekstra drev, harddisk og acceleratorkort, er Amiga'ens strømforsyning i underkapacitet. Fra fabrikken er strømforsyningen til A1200 af en eller anden mærkelig grund lavet med lavere udgangseffekt end f.eks. den til A500/+.
De to strømforsyningers specifikationer og de åbenlyse forskelle kan du se her. Det er selvfølgelig udgangseffekten som er den mest interessante.

A500:
Input: 220 - 240 V, 50 hz., 0,4 Amp.
Output: 5 V, 4,5 Amp., 12 V 1,0 Amp., -12 V 0,1 Amp.
A1200:
Input: 220 - 240 V, 50 hz, 300 mAmp. (0,3 Amp).
Output: 5 V, 3,0 Amp., 12 V 500 mAmp. (0,5 Amp.), -12 V 100 mAmp. (0,1 Amp.).



Jeg har spurgt en bekendt som er elektronikmekaniker og inkarneret computerfreak, om hvad der er at stille op, hvis strømforsyningen bryder sammen. Der er to ting man kan gøre: 1. Henvende sig til en forhandler for at købe en kraftigere strømforsyning eller 2. At bygge en selv. Lad endelig være med at øge styrken i den originale strømforsyning. Selvom det skulle lykkes at udskifte noget af "indmaden", så er selve printet ikke bygget til at yde en større strømstyrke end den, som oprindeligt var tiltænkt. Og det vil sige at Strømforsyningen for alvor vil brænde sammen.

Kenneth Jørgensen.

Exchange Address

Medl.: 033
Allan Drasløv
Vejlegårdsparken 60 1.-13
2665 Vallensbæk Strand
Tlf.: 4354-4201
A1200 Ks.3.0

Medl.: 148
Kai Rose
Gudenåvej 35 2. -16
2720 Vanløse
Tlf.: 3186-1067
A1200 Ks.3.0

Medl.: 063
Morten Wind Hansen
Søndermarken 4 (Jels)
6630 Rødding
Tlf.: 7455-2715
A1200 Ks.3.0

Medl.: 053
Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
Tlf.: 5699-0053
A1200 Ks.3.0

Medl.: 071
Kaj Gustafson
Fyrrevænget 12
3630 Jægerspris
Tlf.: 4750-3330
A2000 Ks.2.0 & 1.3

Medl.: 035
Ove Jørgensen
Sct. Jørgens Park 85 1.tv.
4700 Næstved
Tlf.: 5577-3824
A500+ Ks.2.0

Medl.: 088
Dennis Milandt
Kastrupvej 25
4760 Vordingborg
Tlf.: 5534-6220
A1200 Ks.3.0

Medl.: 002
Karl Aage Hansen
Teglgårdsvej 609 1.tv.
3050 Humlebæk
Tlf.: 4919-4864
A1200 Ks.3.0

Medl.: 084
Peter Bo Nielsen
Peder Skrams gade 23. 2
6700 Esbjerg
Tlf.: 7513-4852
A4000/040 Ks.3.0

Medl.: 050
Freddy Vestergård
Meldgårdsvej 115
8830 Tjele
Tlf.: 8665-1115
A1200 Ks.3.0

Medl.: 087
Knud Hudlebusch
Esromgade 9
2200 København N.
Tlf.: ---- ----
A1200 Ks.3.0

Medl.: 090
Rune Duus
Margårdvej 2
5580 Nørre Åby
Tlf.: 6442-1533
A500 Ks.1.3

Medl.: 039
Henning Henriksen
Skræddervænget 13
7000 Smidstrup
Tlf.: 2077-9831
A1200 Ks.3.0

Medl.: 047
Lars Andreasen
Fjordvej 28
7800 Skive
Tlf.: 9751-4527
A1200 Ks.3.0

Medl.: 029
Svend Rosenstrøm
Østbanegade 103 6. -67
2100 København Ø.
Tlf.: 3031-3711
A1200 Ks.3.0

Medl.: 075
Jan Andersen
Charlottrgårdsvej 131
2640 Hedehusene
Tlf.: 4659-7959
Virus Help

Medl.: 070
Leif Andersen
Engvej 29
4160 Herlufmagle
Tlf.: 5550-0607
A1200 Ks.3.0

Medl.: 067
Jan Wohlgemuth
Hybenvej 9 2.tv. -54
9700 Horsens
Tlf.: 7560-1213
A1200 Ks.3.0

Medl.: 089
Michael Andreassen
Bjerggården 5 st.tf.
2635 Ishøj
Tlf.: 4353-1707
A500 Ks1.3 & 2.0

Exchange address
Stedet hvor du kan udveksle meninger og synspunkter med andre af klubbens medlemmer, der har ladet deres navn, tlf og adresse trykke på denne side.

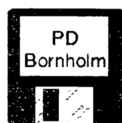
PUBLIC DOMAIN BORNHOLM

Shareware - Giftware - Freeware

Pris pr. diskette: 10,- (incl. porto)
Mindste salg er 5 disketter!

Få tilsendt en GRATIS katalogdiskette!

Stratego
BlitzBombers
Image Engineer 3.41
WordWorth7 Demo
OctaMED Soundstudio 1.03c (Fuld vers.)



PD Bornholm
v/ Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
56 99 00 53



Public Domain

Tilbud fra din computerklub
i August og September

Klubben har nu indsamlet mere, end 23 Mb med HD-installere . Du vil kunne erhverve dig 1 sæt for kun 175.- kr. incl forsendelse, dog kun mod forudbetaling.

Adressen er:
Karl Aage Hansen
Teglgårdsvej 609 1.tv.
3050 Humlebæk
Tlf.:4919-4864

Virus Help Danmark

Hvis du har fået problemer med virus, eller hvis du vil undgå at få det på et tidspunkt så kontakt Virus help på en af de følgende adresser, telefonnumre.

Jan Andersen, Charlottegårdsvej 131
2640 Hedehusene, Tlf.: 4659-7959
Lars P. Christensen, Tlf.: 4717-5233
Jan Nielsen, Tlf.: 3966-5443
Torben Danø, Tlf.: 5852-8285
Henrik Lauridsen, Tlf.: 3648-8898
Eller på
XPOINT BBS, Tlf.: 6381-8005
(56.2 USR,X2 modem)
SysOP: Benny Pedersen
Der er åbent daglig fra kl. 19.00-21.00

Her kan du bestille den sidste nye viruskiller. Disketterne koster 30 kr. pr. stk. incl. porto. Du kan også tegne et abonnement, så du automatisk får tilsendt de nye opdaterede versioner. Et abonnement koster 150 kr. og dækker udsendelsen af 6 disketter, der bliver udsendt efter hver opdatering, og det er ca. hver 6 - 8 uge.

Beløbet bedes sendt på Check, Girobon eller indsat på Giro nr. 299-3783. Vi kan desværre ikke sende pr. efter.krav.

Husk!! at skrive dit navn og adresse, samt kvilken kickstart du bruger.

MARKEDS PLADSEN

KØB SALG BYTTE

SÆLGES:
Tastatur A1200 Prisen taler vi om.
KØBES:
Superfrog, C for begyndere DK, Dansk manual for arexx.
Henv.: Henning Henriksen (39) Tlf.: 2077 9831

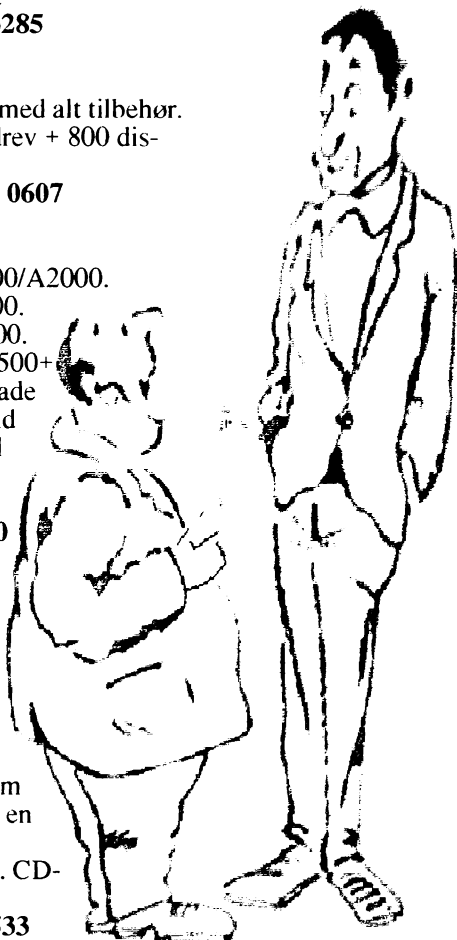
SØGES:
Shoot'em Up Construction Kit
Henv.: Søren Bjerg (21) Tlf.: 9732 3285

SÆLGES:
106 stk. orig. spil. Amiga 500 med alt tilbehør.
CDTV med alt tilbehør. 5¼" drev + 800 disketter. 1084 S Monitor.
Henv.: Leif Andersen (70) Tlf: 5550 0607

SÆLGES:
2 stk. Kickstart ROM's til A500/A2000.
3 stk. Kickstart ROM's til A600.
1 stk. Kickstart selector til A600.
2 stk. Amiga Ramcard 1Mb A500+
1 stk. A500+ 1Mb mem. Upgrade
1 stk. Mousemaster fra Pyramid
1 stk. ETC-9011 RS-232 seriel card til PC'er.
Henv.: Michael Andreassen (089)
Tlf.: 4353 1707 efter kl. 16.00

KØBES:
Cyberstorm kort til A4000
040/060 MK.II meff SCSI.
Henv.: Peter Bo Nielsen (84)
Tlf.: 7513 4852

KØBES:
Manual til A500, Musikprogram til A500, Workbench til A500, en god Amiga-mus.
Brugt A1200 m/harddisk + evt. CD-ROM drev.
Henv.: Rune Duus (90) Tlf.: 6442 1533



DISKETTEN *v/Kai Rose*

FullPalette 40.18

Definer, gem & lås ALLE Workbench farver! Kræver: AmigaOS 3.0+

FullPalette er en patch der, sammen med en preference editor, giver dig mulighed for at definere og gemme ALLE 256 Workbench farver og ikke bare otte af dem, som standard Palette editoren gør.

Du kan bestemme nøjagtigt hvilke farver der skal være "locked", og dermed aldrig modificeret af programmer kørende på Workbench skærmen, og hvilke farver der istedet lades "free" til IPrefs og andre applikationer.

Blandt andre fordele, bliver det lettere at håndtere ikoner; med FullPalette kan du, for eksempel, ha' ikoner med et hvilket som helst antal farver, uden risiko for at se nogle af dem blive forandret, bare fordi du ser et billede med MultiView på Workbench skærmen.

Du kan også sætte farverne 4-7 til altid at være de samme som farverne 252-255.

FullPalette har også en "button strip" til bekvem editering som f.eks. "Copy", "Swap" og "Spread".

Til brug for editering af Workbench paletten, kan FullPalette fuldt ud erstatte standard "Palette" preference editoren, hvis "settingsfil" (palette.prefs) bliver vedligeholdt (opdateret) for kompatibilitet, skønt FullPalette også bruger en "custom file".
Patch'en kører sideløbende med IPrefs uden konflikter.

****
OBS: Denne patch er endnu bedre når den bruges i samspil med "VisualPrefs" patch'en til Amiga GUI, som også findes på denne diskette.
****

VisualPrefs 1.2a

Konfigurer udseendet af din Amigas GUI! Kræver: AmigaOS 3.0+

VisualPrefs er en patch der i høj grad lader dig konfigurere mange aspekter af din Amigas GUI.

Med en komfortabel preference editor, kan du konfigurere mange detaljer som:

- forskellige lyse/mørke farver til aktive eller inaktive vinduers kanter

- tykkelsen af alle fire "window borders" (også med system gadgets)

- højden af vindue/skærms tittelbjælke uanset skriftens højde

- systemets "gadgets style" (også for MUI/KingCON/ClassAct "titlebar gadgets")

- det eksakte udseende af BOOPSI og GadTools 3D rammer

• udseendet af GadTools proportionale "gadgets"

• vinduers tittel-position (centreret i "dragbar" eller i hele tittelbjælken)

• farven i inaktive vinduers "borders"

... plus en hel del andet.

VisualPrefs indeholder alle funktioner (plus flere) fra tidligere patch'er som: Prop3D og CenterTitles.

Du kan konfigurere GUI'et individuelt af en hvilken som helst skærm åbnet af dine applikationer, såvel som definere et globalt GUI-look.
Der findes andre programmer der gør noget af dette, men ingen af dem har alle de "features" som tilbydes af VisualPrefs.
Dette program er shareware.

****

OBS: Denne patch virker endnu bedre når den anvendes sammen med "FullPalette" programmet,som også ligger på denne diskette

****

Author:
Massimo Tantignone
Via Campagnoli, 4
28100 Novara (NO)
ITALY
E-mail: tanti@intercom.it

BEGRÆNSNINGER I DEN UREGISTREREDE VERSION

==========================

Ingen "features" er låste, men:

• Du kan kun gemme/bruge op til 10 skærmdefinitioner

• Hvis du gemmer mere end 5 skærmdefinitioner, vil en requester dukke op hver gang du starter GUI editoren

• Den globale indstilling kan kun bruges af to skærme

En skærm'mode' med 1x1 pixler anbefales kraftigt, såvel som en skærm størrelse på 640×400 eller større.

Et grafikkort vil også gøre nytte (men er ikke påkrævet).

DEADLINE: 1. SEP. 98
Bladet udkommer 1/2 - 1/4 - 1/6 - 1/8 - 1/10 -og 1/12
Oplag 120 stk.
Medlemmer pr. 1. Juli: 65

Kontingent, Klubsalg, Annoncer

Karl Aage Hansen
Teglgårdsvej 609 1.tv.
3050 Humlebæk
TLF: 49 19 48 64 GIRO 9 98 86 37

KLUBTELEFON:
Mandag - Fredag kl. 18:00 - 21:00

ANNONCE-PRISER

SIDE	1/4	1/2	1/1
Medlem	0.00	20.00	35.00
Privat	40.00	70.00	120.00
Firma	110.00	200.00	350.00

PRISER ER INCL. MOMS 25%